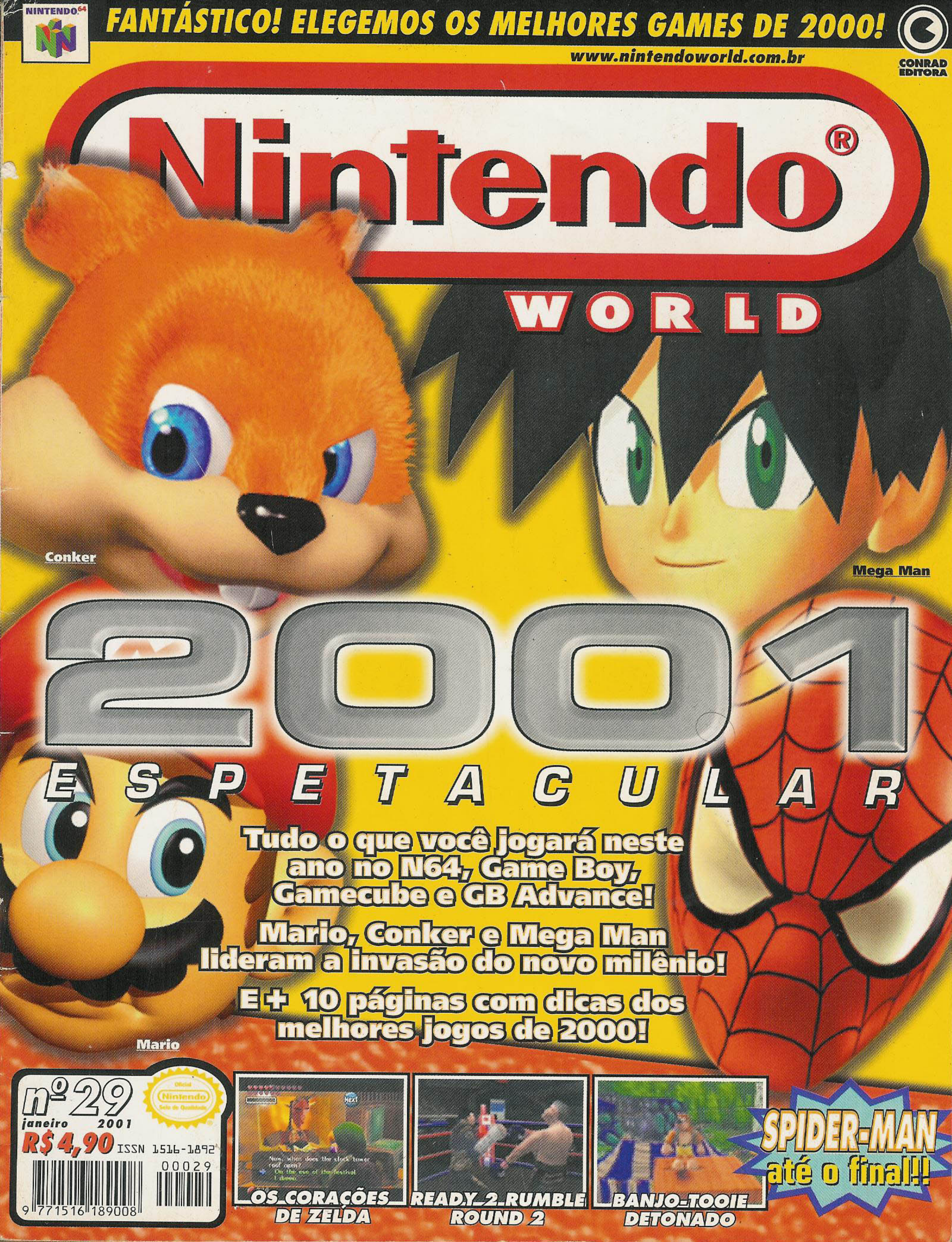
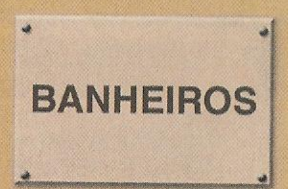

NINTENDO64
FANTÁSTICO! ELEGEMOS OS MELHORES GAMES DE 2000!
www.nintendoworld.com.br
CONRAD EDITORA
Nintendo®
WORLD
Conker
Mega Man
2001
ESPETACULAR
Tudo o que você jogará neste ano no N64, Game Boy, Gamecube e GB Advance!
Mario, Conker e Mega Man lideram a invasão do novo milênio!
E + 10 páginas com dicas dos melhores jogos de 2000!
Mario
nº 29
janeiro 2001
R$ 4,90 ISSN 1516-1892
00029
9 771516 189008
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
OS CORAÇÕES DE ZELDA
READY 2 RUMBLE ROUND 2
BANJO-TOOIE DETONADO
SPIDER-MAN até o final!!









estar sozinho para dar conta do trabalho.



2001: Ano novo, vida nova...

E o novo milênio chegou. Cheio de novos games, dois novos consoles, personagens clássicos renascidos das cinzas e diversão sobrando para todos os gostos. Nós, aqui da Nintendo World, estamos mais do que otimistas com as perspectivas para o ano que já começou. Você poderá ver o que aguardamos (e temos muito a aguardar) no Mega Preview 2001, na página 18. É pra deixar qualquer um maluco: Conker's Bad Fur Day (que já é um marco na história da Nintendo), Mega Man (aguardado desde a criação do N64), Pokémon Stadium 2, Pokémon Crystal, Paper Mario, Mario Party 3... E Eternal Darkness e Dinosaur Planet, então? Esses ninguém agüenta mais esperar. Isso sem contar as novidades para o Game Boy Color e as surpresas para o Game Boy Advance e o Gamecube. Mario, Zelda, Metroid, Wave Race, Perfect Dark... Quem viver, verá!

E como nós sabemos que você está aí, de férias e de papo pro ar, recheamos esta edição com tudo o que você precisa para detonar nos novos lançamentos. O cardápio está bem variado: a segunda parte da estratégia de Banjo-Tooie (agora nas mãos de Ronny Marinoto), o passo a passo de Spider-Man até o final (cortesia do nosso Renato Siqueira), todos os corações de Zelda: Majora's Mask, mais toques de Pokémon Gold & Silver e um pacotão de dez páginas com as dicas dos melhores games do ano passado. Se você quer ver o circo pegar fogo, vá direto para o N-Mail, na página 16, e confira o que alguns leitores irados têm a dizer.

E a polêmica não pára por aí. Fizemos uma big eleição para escolher os melhores games Nintendo de 2000. É só virar a página e conferir. Não deixe de votar também e dar a sua opinião. O cupom está na página 14.

E vamos fechar a tampa desta edição com um brinde ao novo ano, na companhia do nosso muito bem-vindo amigo Conker. A Nintendo World está entrando em seu terceiro ano de vida e ainda temos muita lenha pra queimar. Um excelente 2001, com muitos games Nintendo para você. A gente se vê por aí.

Pablo Miyazawa

Conker faz a breja descer redonda!!


CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

Nintendo WORLD

EQUIPE JORNALISMO
Editor-chefe
Odair Braz Junior

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa
Editor Contribuinte
Eduardo Trivella
Editor Assistente
Ronny Marinoto
Redator
Renato Siqueira

ARTE
Editor de Arte Sênior
José Carlos Assumpção
Chefe de Arte
Leonardo Nery Protti

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

Colaboradores
Cassiano Barbosa, Eric Araki, Kristiane Smits, Ricardo Matsumoto

Conselho Editorial
Alexandre Linares
José Carlos Assumpção
Odair Braz Junior
Priscilla Santos

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis
Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias
Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini
Suporte Técnico
William Domingos
Atendimento
Fabíola Barcellos
Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

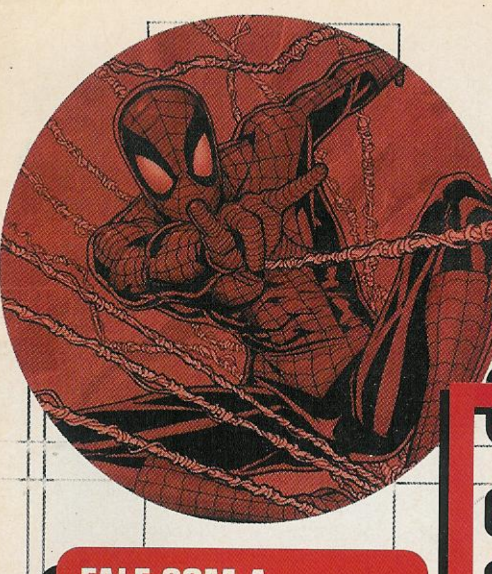
Lúcia Machado
Conselheira

PUBLICIDADE
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



Dicas, truques, códigos, manhas, macetes, malícias, traquitanas, estratégias, detonados, debulhados, deschavados... esta edição está transbordando de informações úteis para você detonar em 2001. Mas não exagere: use sua Nintendo World com moderação. E mande ver nos vilões!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Novo telefone: (11) 3814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Novo telefone: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
(11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Preste muita atenção ao nosso critério de avaliação!

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Morou? Então, beleza.

HOT SHOTS

Os melh

Elegemos os games Nintendo mais importantes de 2000

Agora que já estamos no novo século, podemos olhar para trás e concluir com toda a certeza: 2000 foi mesmo um excelente ano para os fãs da Nintendo. Afinal, não faltaram novidades, games muito aguardados (como Perfect Dark e Mario Tennis) e seqüências de grandes clássicos (Zelda, Banjo, Pokémon e 007, só para citar alguns). Isso sem contar a forte presença do Game Boy, mais poderoso do que nunca, que se consolidou como o console de video game mais popular da história.
E, como já é de praxe, a equipe da Nintendo World se reuniu – desta vez em peso – para eleger os melhores games do ano que passou. É claro que nem todos vão concordar com nossas listas, mas é para isso mesmo que elas servem: para criar polêmica e estimular você a também eleger os seus melhores. Aproveitamos para criar algumas categorias especiais, para já começar 2001 com um sorriso na cara. Confira o resultado e depois corra para a página treze, ou entre no site www.nintendoworld.com.br para fazer suas escolhas.

OS 10 MAIS DE 2000

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask(N64)
2. Perfect Dark (N64)
3. Mario Tennis (N64)
4. Pokémon Gold & Silver (GBC)
5. Banjo-Tooie (N64)
6. Tony Hawk's Pro Skater (N64)
7. 007 – O Mundo não é o Bastante (N64)
8. Excitebike 64 (N64)
9. Spider-Man (N64)
10. Mario Party 2 (N64)



Categorias especiais

Prêmio "Ruim que dói"
Os dez piores games do ano
(em ordem alfabética)
Big Mountain 2000
Blues Brothers 2000
Carmageddon 64
Daikatana 64
Hercules: The Legendary Journeys
Hey you, Pikachu!
Indy Racing 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000
Power Rangers Lightspeed Rescue
Rugrats in Paris: The Movie

Prêmio "Derrete console"
O mais jogado nos últimos doze meses
Pokémon Gold & Silver... como não poderia deixar de ser

Prêmio "Meu amigo, meu herói"
O salvador da pátria da Nintendo
Empate técnico entre Joanna Dark, a gata do Instituto Carrington, e Link, o eterno herói de Hyrule

Prêmio "Amigos amigos, Controllers à parte"
O melhor game para detonar em galera
Mario Tennis

Prêmio "Eu tenho a força!"
O poder/habilidade mais bacanudo dos games
O poder de voltar no tempo com a ocarina de Link (Zelda)

Prêmio "Chegou e abalou"
O personagem estreante mais bem-sucedido
Waluigi (Mario Tennis)

Prêmio "Esporte espetacular"
O melhor game esportivo do ano
Tony Hawk's Pro Skater. Skate é esporte, não é?

Prêmio "Doce regresso"
O game que voltou arrasador, depois de um tempão esquecido
Excitebike 64, renascido após treze anos

QUEM VOTOU

Pablo Miyazawa
Editor Nintendo World
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask.
2. Tony Hawk's Pro Skater (N64)
3. Mario Tennis
4. Perfect Dark (N64)
5. Pokémon Trading Card Game
6. Warlocked
7. Banjo-Tooie
8. 007 – O Mundo não é o Bastante
9. Pokémon Gold & Silver
10. Kirby 64: The Crystal Shards

Odair Braz Junior
Editor-chefe Nintendo World
1. Perfect Dark (N64)
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. 007 – O Mundo não é o Bastante
4. Perfect Dark (GBC)
5. Banjo-Tooie
6. Metal Gear Solid
7. Tomb Raider
8. Mario Tennis
9. Donkey Kong Country (GBC)
10. Spider-Man (N64)

Eduardo Trivella
Editor-contribuinte Nintendo World
1. Excitebike 64
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. Perfect Dark (N64)
4. Banjo-Tooie
5. Tomb Raider
6. Donkey Kong Country (GBC)
7. Mario Tennis
8. Metal Gear Solid
9. 007 – O Mundo não é o Bastante
10. Rayman

Ronny Marinoto
Editor-assistente Nintendo World
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Pokémon Stadium
3. Pokémon Gold & Silver
4. Banjo-Tooie
5. Perfect Dark (N64)
6. Tony Hawk's Pro Skater (N64)
7. Bomberman 64: The Second Attack!
8. Excitebike 64
9. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
10. Kirby 64: The Crystal Shards

ores do ano

Renato Siqueira
Redator Nintendo World
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Pokémon Gold & Silver
3. Perfect Dark (N64)
4. Spider-Man (N64)
5. Mario Tennis
6. Metal Gear Solid
7. Tomb Raider
8. Donkey Kong Country (GBC)
9. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
10. Bionic Commando

Cassiano Barbosa
Colaborador Nintendo World
1. Tony Hawk's Pro Skater (GBC)
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. Perfect Dark (N64)
4. 007 – O Mundo não é o Bastante
5. Mario Tennis
6. Dragon Warrior I & II
7. Excitebike 64
8. Banjo-Tooie
9. International Superstar Soccer 2000 (N64)
10. Bionic Commando

Ricardo Matsumoto
Editor-assistente revista Set
1. Perfect Dark (N64)
2. Star Wars: Episode I – Racer (GBC)
3. Corrida Maluca
4. Wario Land 3
5. Mario Party 2
6. Spider-Man (N64)
7. Driver
8. Perfect Dark (GBC)
9. Toy Story 2 (GBC)
10. South Park Rally

Cleiton Campos
Redator Herói 2000
1. Tony Hawk's Pro Skater
2. Mario Tennis
3. Harvest Moon 64
4. Mario Party 2
5. Disney's Tarzan (N64)
6. Ready 2 Rumble Round 2
7. Spider-Man (GBC)
8. Harvest Moon GBC
9. Space Invaders
10. Kirby 64: the Crystal Shards

Edgard Pereira
Colaborador Nintendo World
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Donkey Kong Country (GBC)
3. Pokémon Gold & Silver
4. 007 – O Mundo Não é o Bastante
5. Perfect Dark (N64)
6. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
7. Banjo-Tooie
8. Mario Party 2
9. Space Invaders
10. Pokémon Stadium

Rogerio Motoda
Editor revista Digimon
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Perfect Dark (N64)
3. Mario Tennis
4. Tony Hawk's Pro Skater (N64)
5. Mario Party 2
6. Pokémon Puzzle League
7. Pokémon Stadium
8. Banjo-Tooie
9. Pokémon Gold & Silver
10. Donkey Kong Country (GBC)

Eric Araki
Colaborador Nintendo World
1. Pokémon Gold & Silver
2. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
3. The Legend of Zelda: Majora's Mask
4. Pokémon Puzzle League
5. Mario Party 2
6. Banjo-Tooie
7. Perfect Dark (N64)
8. Pokémon Stadium
9. Pokémon Trading Card Game
10. Metal Gear Solid

Renato Viliegas
Colaborador Nintendo World
1. Perfect Dark (N64)
2. Pokémon Trading Card Game
3. Excitebike 64
4. Pokémon Stadium
5. Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
6. Tony Hawk´s Pro Skater (N64)
7. Pokémon Gold & Silver
8. Spider-Man (N64)
9. Ready 2 Rumble Round 2
10. Worms: Armaggedon

Ivan Cordon
Editor Site Banana Games
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Mario Tennis
3. Metal Gear Solid
4. Pokémon Gold & Silver
5. Perfect Dark (N64)
6. Banjo-Tooie
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Disney's Donald Duck "Goin' Quakers" (N64)
9. Bionic Commando
10. Disney's Tarzan (N64)

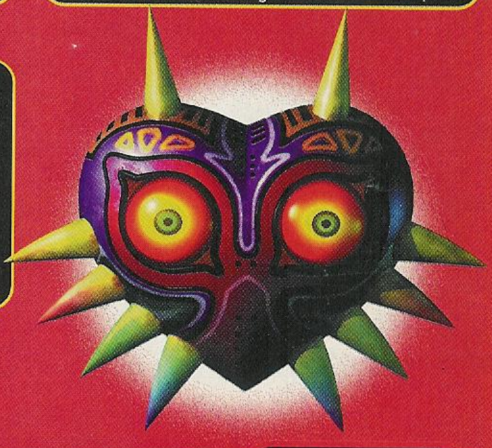
Rogério Freire
Nintendo by Gradiente
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Banjo-Tooie
3. Mario Tennis
4. Perfect Dark (N64)
5. 007 – O Mundo não é o Bastante
6. Ready 2 Rumble Round 2
7. Donald Duck: Goin' Quackers (GBC)
8. Pokémon Gold & Silver
9. Mickey's Speedway USA
10. Excitebike 64

Rodrigo Salem
Editor Setonline
1. Perfect Dark (N64)
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. Spider-Man (N64)
4. Mario Tennis
5. Tony Hawk's Pro Skater
6. 007 – O Mundo não é o Bastante
7. South Park: Chef's Luv Shack
8. Bionic Commando
9. Driver
10. Tomb Raider

Equipe Powerline
Nintendo by Gradiente
1. Perfect Dark (N64)
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. Mario Tennis
4. Pokémon Gold & Silver
5. 007 – O Mundo não é o Bastante
6. Pokémon Stadium
7. Banjo-Tooie
8. Tony Hawk's Pro Skater (N64)
9. Kirby 64: The Crystal Shards
10. Pokémon Puzzle League

Eduardo Fidelis
Colaborador Nintendo World
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Perfect Dark (N64)
3. Banjo Tooie
4. 007 – O Mundo não é o Bastante
5. Excitebike 64
6. International Superstar Soccer 2000 (N64)
7. Pokémon Stadium
8. Mario Party 2
9. Mario Tennis
10. StarCraft

Roberto Sadovski
Editor-chefe revista Set
1. Perfect Dark (N64)
2. Spider-Man (N64)
3. Excitebike 64
4. Perfect Dark (GBC)
5. International Superstar Soccer 2000 (N64)
6. Tomb Raider
7. The Legend of Zelda: Majora's Mask
8. Spider-Man (GBC)
9. Mario Party 2
10. South Park: Chef's Luv Shack



QUESTIOMARIO

2001: novo ano, novo século, novo milênio, tudo novo. E a Nintendo World continua aqui, sempre fazendo a alegria de seus leitores. Vamos começar a nova era revelando o nome do vencedor do Questiomario Perfect Dark. O Alexandre Ganeco Correa, de São Paulo/SP, é o feliz ganhador de um Game Boy Color com cartucho. Ele respondeu às perguntas, foi sorteado, e vai começar 2001 com o pé direito. Agora é sua vez de ganhar também. Responda às cinco perguntas sobre The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy Color) e torça muito. Mande quantas cartas quiser até o dia 30 de janeiro, mas não esqueça de escrever por fora do envelope "Questiomario Zelda DX". O prêmio para o vencedor é um console Nintendo 64 novinho. E fique esperto! Nossa caixa postal e nosso CEP mudaram! Confira os novos dados aí embaixo.

QUESTIOMARIO ZELDA DX

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 7550
CEP: 06296-990
São Paulo/SP

1. Ballad of Wind Fish, Song of Time e Manbo's Mambo: qual a única dessas músicas que não pode ser tocada na ocarina neste game?

2. Qual é a cor da roupa que aumenta a defesa de Link?

3. Qual o nome do personagem Nintendo que aparece no game como um item de troca?

4. Quem ensina a música Song of Soul para Link?

5. Das doze fotografias tiradas pelo rato durante o game, em quantas Marin aparece junto a Link?

Respostas do Questiomario Perfect Dark: 1. Elvis 2. Pendurada no pescoço 3. Amarelo 4. Três pilares 5. THX 1138.

BOMBA ! NINTENDO COMPRA A SEGA ?

Foi apenas um boato e já foi negado pelas empresas

No final do ano, o site do respeitado jornal americano The New York Times divulgou a notícia de que a Nintendo estaria em avançada negociação para comprar a Sega Co., sua eterna concorrente. Mas não tenha um enfarte ainda. Tudo não passou de um boato e ambas as empresas já negaram a informação. Para reforçar mais a idéia, o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, divulgou um comunicado no qual dizia que "as notícias veiculadas pela imprensa são completamente errôneas e não há absolutamente nenhuma chance da Nintendo comprar a Sega". Mas a possibilidade da Sonic Team (principal equipe de desenvolvimento da Sega) produzir games para os consoles Nintendo (conforme divulgado na NW 23) não foi negada nem confirmada, o que nos leva a crer que isso possa mesmo acontecer futuramente, principalmente para o Game Boy e o Game Boy Advance. Estamos de antenas ligadas.

BATMAN DO FUTURO, AQUI E AGORA

Novo morcegão invade o Nintendo 64


Tá rindo de quê, palhaço?

O novo Batman para N64 já foi lançado pela Kemco. Nos EUA, o game ganhou o nome Batman Beyond: Return of the Joker, mas aqui no Brasil ele se chama Batman do Futuro: O Retorno do Coringa. O estilo é o mesmo do velho e bom Final Fight – pancadaria vista de lado – e a história é baseada na série de desenho animado que mostra o Homem-Morcego num futuro não tão distante. O cartucho já está nas lojas, e na próxima edição damos nosso veredicto.

DEU TILT !

Os Gorons ficaram uma arara com a NW

Por uma pequena vacilada, esquecemos de uma informação importante na primeira parte da estratégia de The Legend of Zelda: Majora's Mask. No texto "A Vila das Montanhas e os Gorons", esquecemos de dizer que é preciso primeiro ir à vila dos Gorons e conversar com o bebê Goron chorão, para só depois mostrar os tambores para o velho líder Goron e aprender a Goron's Lullaby. E tem mais. Não é preciso ser nenhum fã ardoroso de James Bond para notar que escrevemos errado o nome do game na seção Top Secret da edição 28. O nome certo é "O Mundo não é o Bastante". Pedimos desculpas e agradecemos a todos os leitores que nos escreveram! Adivinha o que aconteceu com os responsáveis pelas mancadas? Ficaram um mês de castigo, ajoelhados no milho e proibidos de jogar Zelda.





THORNADO NO CUBE

Factor 5 prepara jogo para o novo console

A Factor 5, empresa responsável por Star Wars: Rogue Squadron, Indiana Jones & The Infernal Machine e The Battle for Naboo, está com tudo e não está prosa. Em entrevista para um site americano, o presidente da empresa, Julian Eggebrecht, confirmou o desenvolvimento de um projeto chamado Thornado, que pode vir a se tornar um game para o Gamecube. Ele também prometeu novidades e até uma versão jogável na E3 deste ano, que rola em maio em Los Angeles.



Esse fortão aí embaixo é o herói de Thornado. Ao lado, o logo do game

NOVIDADES NO GAME BOY ADVANCE

Mario, F-Zero e Wario Land quase confirmados

A lista de possíveis games para o novo portátil da Nintendo aumenta a cada dia. Diversos rumores dão como certo um game de ação com Mario no papel principal. Só que o game não sairá na primeira leva de títulos para o console, já que ele não consta em nenhuma lista de lançamentos divulgada até agora. Especula-se, também, sobre mais um game de Wario (que seria um RPG desta vez), F-Zero Advance (que também sairá junto com o console, em março), J. League Pocket (versão de International Superstar Soccer) e Tweety & The Magic Jewel, com o Piu-Piu no papel principal. Conheça outros games já confirmados na página 22 desta edição.

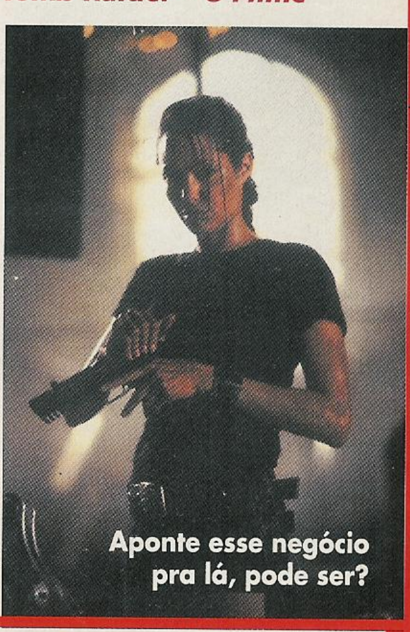


Mas que roupinha bacana a sua, dra. Croft

LARA PRA QUE TE QUERO

As fotos de Tomb Raider – O Filme

Já foram divulgadas as primeiras fotos oficiais de Tomb Raider – O Filme, com a gatíssima Angelina Jolie no papel título. Como vocês podem comprovar, a garota ficou mais do que perfeita vestindo o uniforme da exploradora vitaminada. Agora é esperar o filme chegar aos cinemas brasileiros, o que não deverá acontecer antes de julho. A contagem regressiva começou!



Aponte esse negócio pra lá, pode ser?

CALENDÁRIO NINTENDO 2001

NINTENDO 64

janeiro/fevereiro/março

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Batman Beyond
- Carnivale
- Donald Duck: Goin' Quackers
- F1 Racing Championship
- Mega Man 64
- NBA Showtime 2000
- Polaris SnoCross
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Star Wars: Episode I – Battle for Naboo
- Super Bowling
- VR Powerboat
- WCW Backstage Assault

GAME BOY

janeiro/fevereiro

- Aliens: Thanatos Encounter
- Alone in the Dark: The New Nightmare
- Batman Racing
- Croc 2
- Dexter's Laboratory: Robot Rampage
- Dinosaur'us
- Dragon's Lair
- F1 Racing Championship
- F1 2001
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Inspector Gadget
- Legend of the River King 2
- LEGO Racers
- Looney Tunes: Marvin Strikes Back!
- Magi-Nation
- Mario Tennis
- Max Steel
- Mega Man X-Treme
- Metal Walker
- Mickey's Speedway USA
- Mission Bravo
- Monster Force
- Pocket Racers
- Qix Adventure
- Return of the Ninja
- Ronaldo V-Soccer
- Scooby-Doo!: Classic Creep Capers
- Sesame Street Sports
- Simpsons: Treehouse of Horrors
- Tyrannosaurus Tex
- VR Sports Power Boat Racing
- WWF No Mercy

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

ZELDA NO GAME BOY: TUDO DECIDIDO

Dois cartuchos e duas histórias que se interligam









Link cansou de Epona e comprou um canguru de segunda mão

Finalmente uma luz esclarecedora sobre os novos games Zelda para Game Boy. Já se sabe que serão dois games com histórias distintas (ou seja, dois cartuchos), mas que poderão ser interligadas de alguma forma. A primeira parte, The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power, será lançada este mês no Japão. Ao que parece, será uma história típica da série, com a princesa seqüestrada por Ganon e a busca por um objeto sagrado (no caso, o cajado das quatro estações). No segundo game, Link se mete em encrencas num mundo paralelo cheio de situações bizarras (de novo!). Como os dois games irão se interligar? Pelo Cabo Game Link e com o uso de passwords. Mais informações sobre esse sistema inovador na próxima edição.

A FÓRMULA 1 É NOSSA

Novo game de corrida é lançado só no Brasil



Vai que é sua, Rubinho!

Já faz alguns meses que anunciamos o lançamento de F1 Racing Championship, seqüência do jogaço de corrida F-1 World Grand Prix, da VideoSystem. Só que, por decisão da UBI Soft, produtora do game, o título teve seu lançamento cancelado nos Estados Unidos. Mas nem tudo está perdido para nós. A Gradiente Entertainment já garantiu o lançamento dessa beleza por aqui no mês que vem, com Rubinho Barrichello no volante, os circuitos atuais (Interlagos está lá) e tudo o que os fãs têm direito. Aguarde a cobertura completa nas páginas de sua revista favorita.

AVISO AOS CONSUMIDORES

"A Gradiente Entertainment Ltda., fabricante dos produtos Nintendo by Gradiente no Brasil, informa aos seus consumidores que o jogo International Superstar Soccer 2000 para Nintendo 64 não possui o modo carreira (Career Mode), conforme informações divulgadas anteriormente. Para maiores informações, sugerimos aos consumidores, compradores deste game, que entrem em contato com nosso atendimento, o BIT: (11) 3814-8234, de segunda a sexta-feira, das 9h00 às 17h00."

NÃO É PRA TODO MUNDO

LucasArts limita lançamento de seus games nos EUA



Indy pula, voa, atira, lava, enxágua e sapateia

Os dois novos games da LucasArts, Indiana Jones and the Infernal Machine e Star Wars: Episode I – Battle for Naboo já foram lançados nos EUA. Só que muito estranhamente, a empresa decidiu uma estratégia alternativa de lançamento. Battle for Naboo foi lançado primeiro em locadoras e só depois chegou às lojas. Já Indiana Jones só pode ser encontrado em locadoras ou comprado pelo site da LucasArts. Felizmente, tudo será diferente aqui no Brasil. A Gradiente Entertainment planeja lançar os jogos, normalmente, a partir de março.



Um aperitivo para o filmão que chega aos cinemas em 2002

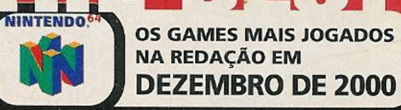
FESTA ORIENTAL

Evento reúne fãs de anime e mangá em Curitiba

Se você, além de games, também curte animação e quadrinhos japoneses (conhecidos como mangás), fique esperto. De 26 a 28 de janeiro rola em Curitiba um evento dos grandes. É o Animencontro: 01, que vai reunir fanáticos de todas as regiões do país, com concursos de desenho, debates, palestras e concursos de Cosplay (aquelas fantasias de herói). O evento vai rolar na Cinemateca da Fundação Cultural de Curitiba. Para maiores informações, basta entrar no site http://fly.to.animencontro.

Essa fofura não estará no evento...

THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM **DEZEMBRO DE 2000**

- BANJO-TOOIE/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- SPIDER-MAN/N64
- SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR TO THE EARTH/N64
- READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2/N64
- SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS/N64
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE/GAME BOY COLOR
- MARIO TENNIS/N64
- MS. PAC-MAN: MAZE MADNESS/N64
- POKéMON GOLD/SILVER/GAME BOY

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM NOVEMBRO DE 2000

- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA's MASK/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- PERFECT DARK/N64
- POKéMON/GAME BOY
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPERNES

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- MARIO 128/GAMECUBE
- ZELDA/GAMECUBE
- METROID/GAMECUBE
- GAME BOY ADVANCE
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- PERFECT DARK/GAMECUBE
- POKéMON/GAMECUBE
- ETERNAL DARKNESS/N64
- DINOSAUR PLANET/N64

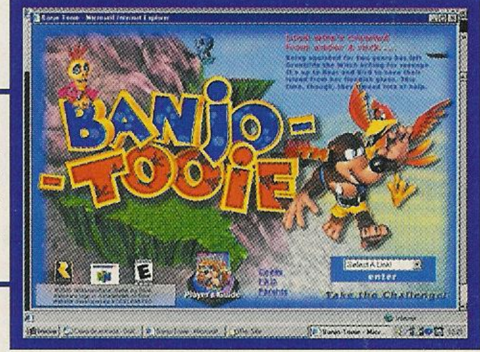
fórum

DINOSAUR PLANET OU ETERNAL DARKNESS: QUAL DESTES DOIS GAMES SERÁ O MELHOR?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br.



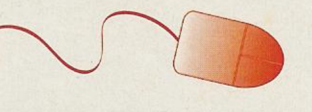
BANJO É O MAIORAL!

Você já sabe o quanto Banjo-Tooie é divertido, bacana e engraçado. Para nossa alegria, o site oficial do jogo segue exatamente a mesma linha cômica. http://www.banjo-tooie.com foi criado pela Rareware e diverte aos montes. Tem uma porção de mini joguinhos, ruídos engraçados, além de mostrar todas as transformações e movimentos especiais dos personagens, em um festival de cores e imagens para quem possui conexão rápida.



INDY E JEDIS NO SEU MICRO

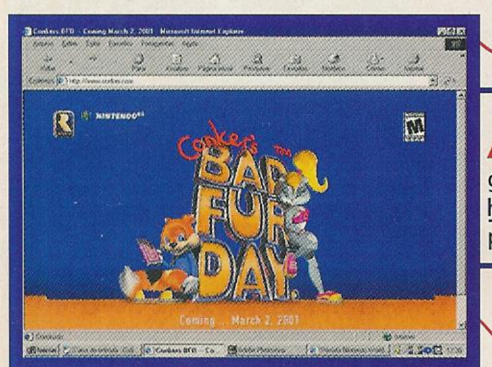
Os games vão demorar a aparecer por aqui mas, enquanto isso, os sites compensam a espera. http://www.lucasarts.com/products/naboo é o site oficial de Star Wars – The Battle for Naboo, baseado no filme de George Lucas. Indiana Jones & the Infernal Machine também tem seu site: http://www.lucasarts.com/products/indy. Ambos estão lotados de imagens, músicas, downloads, papéis de parede e até dicas dos jogos.



ESCOLHA OS MELHORES

Chegou sua vez de fazer história no mundo dos games. Entre no site de sua revista favorita (se ainda não sabe, tome vergonha na cara: http://www.nintendoworld.com.br) e clique no link Melhores de 2000. Ali, você poderá escolher os melhores games Nintendo lançados em 2000 nas mais diversas categorias. Além do site, você pode também votar através do cupom da página 14. O resultado sairá na edição de março da NW e no site. Vote já!





CONKER CHEGOU!

A data está marcada: 2 de março é o dia do lançamento do aguardadíssimo Conker's Bad Fur Day nos EUA. A Nintendo e a Rare já começaram a contagem regressiva, colocando no ar o site oficial do game desde o início do mês: http://www.conker.com. Visite-o semanalmente para conhecer as novidades desta pérola inenarrável da humanidade gamística.



VOCÊ MANDA

O que você achou do visual do Nintendo Gamecube?

"Demais, lindo, bem modernoso"	24%
"Horrível, parece uma torradeira azul"	41%
"Quem vê cara não vê coração"	35%

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

O QUE VOCÊS DISSERAM:

"Legal, diferente. É pequeno pra levar pra qualquer lugar, sem ter que carregar um trambolho que não cabe em mala nenhuma". – D@niel

"Aquele quadrado ridículo é a coisa mais medonha que já vi na minha vida! Estava crente que ia ser algo irado, e eles resolvem fazer essa torradeira!". – M.C.K.

"É igual ao Hulk. Feio, porém poderoso!!". – Emissário

Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br



Ed.12 – agosto/99

- O apavorante Shadow Man, totalmente em português
- Shadowgate 64, passo a passo até o final
- Os monstros de Quake 2
- Todas as dicas de World Driver Championship
- Segunda parte do debulhado de Pokémon para o Game Boy
- A estratégia de Command & Conquer
- Grátis: adesivo Nintendo World



Ed.18 – fevereiro/2000

- Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha seqüência
- Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os novos jogos
- O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man
- Itens e armas de Turok Rage Wars
- O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000
- Especial: os amantes do Game Boy
- Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium





Ed.13 – setembro/99

- 34 páginas só de Pokémon! Informações sobre as 150 criaturas, localizações e todos os itens
- Detonados: Pokémon Snap (N64) e o final das versões Vermelha e Azul para o Game Boy
- As primeiras informações sobre o novo Zelda para N64
- A eleição dos melhores games Nintendo de todos os tempos feita pela equipe NW
- Super Classics: tudo sobre Mario, o maior mascote da Nintendo
- Entrevista com um dos programadores de Shadow Man



Ed.19 – março/2000

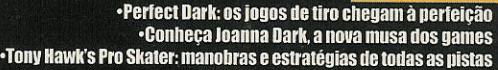
- Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64
- Como usar o Transfer Pak
- Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color
- Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64
- Visita a uma convenção americana de Pokémon
- NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo
- RE2: O passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente
- Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy

Ed.14 – outubro/99

- Jet Force Gemini: Juno, Vela e Lupus num dos melhores games do ano
- Pokémon Amarelo e as primeiras notícias sobre as novas versões Gold e Silver e os novos Pokémon
- Informações exclusivas sobre o novo Game Boy e o projeto Dolphin
- Começo do detonado de Shadow Man para Nintendo 64
- Especial Rayman + entrevista com os programadores do game
- Duke Nukem, Hybrid Heaven, All Star Tennis 99, Nascar 2000, Monaco Grand Prix e muito mais

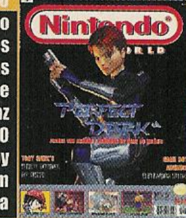
Ed.20 – abril/2000

- Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil
- Pokémon Stadium: as manhas pra vencer a todos e pegar Mew e Mewtwo
- O novo game de James Bond
- Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers
- Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais
- A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo
- O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado
- 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007



Ed.15 – novembro/99

- Donkey Kong: o gorila mais famoso do mundo chega ao 64 bits
- Zumbis e monstros mutantes na primeira matéria sobre Resident Evil 2 para Nintendo 64
- Todos os segredos de Pokémon Yellow
- Reviews: Winback – Covert Operations, Road Rash 64, Destruction Derby 64 e muito mais
- Primeira parte do detonado de Jet Force Gemini
- Seqüência da estratégia de Shadow Man
- Especial: A galera Pokémaníaca



Ed.21 – maio/2000

- Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição
- Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games
- Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas
- O arquivo secreto do Game Boy Advance
- Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000
- Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy
- Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium
- Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda



Ed.16 – dezembro/99

- Aprenda a derrotar os zumbis no passo a passo de Resident Evil 2
- Todas as Bananas Douradas de Donkey kong 64
- Tudo sobre Pokémon: O Filme
- Avaliações: Resident Evil 2, Earthworm Jim, Rayman 2, Gauntlet Legends, Toy Story 2, Ready 2 Rumble, Paper Boy e NBA Courtside 2
- Mais uma parte dos detonados de Jet Force Gemini e Shadow Man
- Top Secret: as dicas mais quentes do mundo dos games



Ed.22 – junho/2000

- E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo
- Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark
- Super Classics: Pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X
- Hot Shots: As aventuras de Donkey Kong na televisão
- Os vencedores da promoção Multi Sabores
- Gallery: Tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi

Ed.17 – janeiro/2000

- Edição de colecionador: 2000 dicas de todos os consoles Nintendo
- Os melhores games Nintendo de 1999, na opinião da equipe NW
- Mais passo a passo de Donkey Kong 64 e o final de Jet Force Gemini
- Vampiros e suspense em Castlevania – Legacy of Darkness
- Shadow Man: a seqüência da estratégia
- Hot Shots: informações exclusivas sobre novos jogos



Ed.23 – julho/2000

- Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez
- Passo a passo de Metal Gear Solid para Game Boy Color
- Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer
- A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do SuperNintendo
- Entrevista com Shigeru Miyamoto, o criador de Zelda
- Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman
- Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon



Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Adquira os números atrasados nas bancas mais legais do país. Peça ao seu Jornaleiro! Se ele não tiver, diga-lhe para encomendar pelo telefone (11) 3865-4949. Você também pode comprar pelo (11) 279-9355. Ligue correndo!

CONRAD EDITORA

N-MAIL

Muita polêmica no primeiro N-Mail do milênio. Leitores fiéis descem a lenha em Antonio Tadeu Gomieri e Dárcio Roberto de Souza, que meteram o pau na Nintendo em cartas publicadas nas edições 25 e 27. É a NW contribuindo para a discussão e a liberdade de expressão! É claro, queremos ver o circo pegar fogo também!

Carta do Mês

Acabo de ler a sessão de cartas da número 27 e não dá para ficar calado. Refiro-me à carta do leitor Dárcio Roberto de Souza. Aproveito também para falar ao Antonio Tadeu Gomieri. Não há duvida de que eles não gostam da Nintendo. Engraçado que eu jogo desde a época do Atari 2600, e quem falasse mal da Nintendo há sete anos era logo crucificado. Falar mal ou bem é um direito de todo mundo, mas se informar direito é uma obrigação maior ainda. Notei erros dos dois leitores e vejo-me na obrigação de corrigi-los:

1) "a revista só fala asneiras". Uma revista sempre tem a obrigação de divulgar o que acha certo. Não adianta você, Antonio, afirmar isso se não tem provas de que a notícia é mentirosa. A NW é a melhor fonte de informação para o N64. Pena que nem o Playstation nem o Dreamcast tenham revistas iguais.

2) "PSX é melhor que o N64". Melhor em que sentido? O PSX é mais caro (jogos originais, é claro), não é distribuído oficialmente no Brasil (se você o tem, é contrabando), dá mais defeito e não tem assistência técnica de fábrica. Sim, o Playstation tem muito mais jogos. A mídia é em CD, além de ser bem mais fácil e barato produzir para ele. Mas o N64, por ter 64 bits, tem melhor animação, mais frames por segundo e mais definição. Se você duvida, compare GoldenEye com Medal of Honor. 007 não tem vídeos, mas é bem mais definido, mais rápido e melhor no Multiplayer.

3) "só tem jogo ruim e infantil". Quando alguém quer falar mal de algo, trata logo de esconder as coisas boas e mostrar as ruins. Nas cartas publicadas, o Dárcio e o Antonio não falaram de GoldenEye, Zelda, RR64, Excitebike, Shadow Man, Turok, Perfect Dark e outros, que não são ruins nem infantis. Se esses jogos não agradam a eles, não significa que sejam ruins. Gosto não se discute. O PSX tem três vezes mais jogos, mas há três vezes mais chances de ter um jogo ruim.

4) "Pokémon, Pokémon" Acordem! A Nintendo faz Pokémon, fala do Pokémon, enche o saco com o Pokémon porque Pokémon vende! Você acha que o PSX tem os games Digimon World e Monster Rancher por quê? Ainda bem, Dárcio, que no mundo dos games eles não fizeram sucesso, porque senão seriam três grupos de monstros buzinando no seu ouvido, em vez de um.

5) "O N64 é um fracasso". Mentira. O console ainda vende bem, só que já tem mais de quatro anos de idade. Já aconteceu isso com o Nintendo 8 bits, o Super NES, o Master System e o Mega Drive. Está acontecendo com o Playstation. E vai acontecer sempre que a tecnologia dos games for evoluindo.

Aproveitando, quero informar que tenho video games das três empresas e não tenho nenhum preconceito contra nenhuma delas. Meu negócio é saber se o jogo é bom ou não. E espero que os dois leitores sejam menos arrogantes antes de falar o que não sabem.

Mais uma coisa! Essa história de "duvido que publiquem minha carta" parece coisa de pré-adolescente com idade mental de cinco anos! Pois eu digo mais: SÓ PUBLIQUEM MINHA CARTA SE ELA ESTIVER BOA!

Sebastião Coelho Neto
Fortaleza/CE

Precisamos mesmo falar alguma coisa? Disse tudo, Sebastião! Está aí sua carta publicada – ela está boa mesmo! E ainda bem que tem mais gente que pensa igual a você! Dê uma olhada aí ao lado...

E NÃO PENSEM QUE ACABOU...

Gostaria de dizer para o Antonio Gomieri e para o Dárcio Roberto que a Nintendo é uma das melhores empresas do mundo. E já que vocês acham que ela não tem jogos de "homem", porque não experimentam alugar Zelda, Shadow Man, 1080°, GoldenEye e Banjo-Kazooie? E já que vocês falam tão mal da NW, porque a lêem? O N64, não é um fracasso, tanto é que ainda há pessoas que o compram! E o Gamecube está vindo aí para substituir o N64, e tenho certeza de que vai vender muito mais que qualquer outro "video gaminho"!

Gustavo Genestreti
São Paulo/SP

Tenho 18 anos e sou fanática por video games. Adoro o trabalho de vocês e resolvi escrever por causa de um tal de Dárcio Roberto, que teve a carta publicada na NW 27. O cara bebeu? Como ele pode dizer que o N64 é um fracasso? Eu tenho um N64 e não troco por nada. E dizer que mulher não se interessa por video game também é viagem. E o que seriam "jogos pra homem de verdade"? Será que o Dárcio acha que jogos como GoldenEye, Perfect Dark e Zelda não estão à altura de sua extrema masculinidade? Dárcio, pára de encher o saco da galera e VOLTA PRO SEU MEGA DRIVE, que é o melhor que você faz! Beijos pra galera maneira que faz a melhor revista de games do Brasil!

Priscila de F. Caiado Almeida
Via e-mail

Em sua carta, o Dárcio Roberto falava que o N64 era um fracasso, lançava só jogos para criança e perguntava dos jogos para homem. Primeiro, quero saber se você acha mesmo que Zelda, Perfect Dark, Turok, Banjo-Tooie, GoldenEye são jogos para nenê. E tem mais, os vários títulos de Pokémon e Mario não agradam só às crianças, não. Pelo contrário, agradam muito marmanjo já de vinte anos pra lá. Antes de criticar o N64, dê uma olhadinha nos títulos acima. Procure se informar melhor e ver, como você mesmo disse Dárcio, a realidade das coisas. Outra coisa: todo video game sai de linha, inclusive aquele console cinza que roda CDs.

Filipe
Fortaleza/CE

Tem gente que acha que ela é "coisa de criança"...

Dárcio, se você critica tanto a Nintendo, então por que diabos você tem um N64 em casa? A NW nunca enganou ninguém. Todo mundo sabe que qualquer video game fica defasado com o tempo. Não seria diferente com o N64 e não será diferente com o NGC, PS2, DC, XBox, enfim, o que for. Isso é indiscutível. A Big N tem menos jogos, sim, mas qualidade supera (em muito) a quantidade. Procure por algum jogo na concorrência que se iguale a Perfect Dark. Diversão igual a Super Mario 64 e Banjo-Kazooie você não acha em lugar algum. RPG? Os dois Zelda estão aí pra mostrar quem manda.

Duarte "Dark Hiroki X" Nunes
Campo Grande/MS

Pois é, meus amigos. Como se pode ver, não dá para agradar todo mundo ao mesmo tempo. Tem gente que gosta da Nintendo e gente que não gosta. Tudo bem, ninguém é obrigado a comprar os produtos da Nintendo, mas existe um negócio que se chama distorção de fatos, e isso a gente não pode aturar, né? É por isso que a NW está aqui: pra mostrar a informação do jeito que ela é, pra você poder decidir.

O OUTRO LADO DA MOEDA

Concordo plenamente com Antonio Gomieri e Dárcio Roberto, que me deram inspiração para dizer o que eu penso. Caiam na real, as empresas estão cancelando os jogos porque viram que o N64 não vai dar lucro. Comprei um N64 há pouco tempo e agora já está saindo outro console.

Isso não pode continuar assim. Tive uma idéia. Os N64 poderiam valer alguma quantia na compra de um Gamecube. Traduzam esta carta para o Miyamoto e, se ele não aprovar, reagiremos. Não quero que aconteça o que aconteceu com o meu Nintendo, que está mofando debaixo da cama. Sugiro

que vocês publiquem isso, porque pode mudar o rumo dos games.
Sidmar José Cruz Junior
Rio de Janeiro/RJ

Sidmar, se tem uma coisa com a qual o Miyamoto não se preocupa atualmente é com o N64. O cara está tão envolvido com o projeito do Gamecube que nem olha para os lados. Tanto que nem em Majora's Mask ele se envolveu muito. Mas taí sua carta publicada. Quem sabe ela não gere tanta polêmica quanto as dos nossos amigos Dárcio e Antonio?

GAMEGIRL

Meu nome é Flavia e tenho doze anos. Mesmo sendo uma garota, eu amo games. Mas amo muito mais ainda a Nintendo World. Além dela ser superútil e divertida, fico encantada com a maneira que vocês da redação respondem as cartas, tão bem e com tanto carinho. E não é só isso. Eu também adoro o jeito que vocês escrevem as matérias. Observação: ODEIO TODOS OS GAMES E CONSOLES QUE NÃO SÃO DA NINTENDO! Finalmente a minha dúvida: eu tenho um amiguinho, que insiste em dizer que Digimon foi criação da Nintendo. Eu tenho 99,9% de certeza que não, mas achei melhor tirar essa dúvida com os sabe-tudo – que são vocês, claro! Mil beijos para todos!
Flávia
Via e-mail

Como assim "mesmo sendo uma garota, eu AMO games"? Garota que sabe das coisas curte video game de montão, Flavinha! E a gente ama garotas que amam games. As nossas namoradas, por exemplo, têm que jogar. Senão, é cartão vermelho na certa! E pode falar pro seu amiguinho que você, já que lê a NW, também é uma "sabe-tudo". Digimon não foi criação da Nintendo. Dois mil beijos pra você.

É NAMORO OU AMIZADE?

Sou fã incondicional da série Zelda, mas meu amigo me pôs em xeque-mate com uma pergunta. Link e Zelda são irmãos? Tudo bem que eles são Hyrulianos, mas eles são parentes? É por isso que eles nunca se beijam? E até hoje vocês nunca publicaram a capacidade real do jogo Donkey Kong 64. Lembro que quando DK64 ainda estava em desenvolvimento, vocês afirmaram que ele seria o maior do N64, com 510 megabits.
Anderson Drumond "Water Boy"
São Bernardo do Campo/SP

Mas que história é essa, Anderson?! Quer dizer que não pode existir amizade verdadeira entre pessoas de sexos opostos? As meninas da equipe acharam sua observação muito machista e mandaram dizer que Link e Zelda não são irmãos nem parentes. Quanto à DK 64, aquele número foi divulgado antes de se decidir que o cartucho usaria a Expansão de Memória. O game tem 256 megabits.

... E TODOS AMAM O CUBE

É com grande felicidade que vejo o Gamecube como uma plataforma de sucesso certo. A Nintendo dessa vez acertou na mídia. Acredito que o garotão vai estar na cabeça na disputa que vem aí. A Nintendo é muito competente, aprende com seus erros (ou desacertos) e vai fazer um console prá lá de bom.
João Gabriel Rocha
Brasília/DF

A cada dia que passa, vemos mais aparatos eletrônicos nas lojas. Parece que foi ontem que comprei o N64, e hoje já estou vendo novos consoles sendo lançados, cada vez melhores que os demais, arrasando a concorrência. Agora, temos mais uma vez a capacidade de sermos os melhores. Basta usar com sabedoria, pois o que faz um console ser bom, além dos gráficos, são seus jogos, como o lendário Zelda, o hilário Mario e o interminável Pokémon. Espero que com esse Cubo poderoso a felicidade invada nosso lares e faça que com nós sejamos pessoas melhores e mais amigas para os demais.
César Augusto
Nova Friburgo/RJ

Gostaria de dar os parabéns pelos dois anos de vida e dizer que estou supersatisfeito com a revista. Agora a disputa vai pegar fogo com os novos consoles que querem um lugar ao sol. Vou ficar torcendo para o Cube detonar.
Milton Rorato Jr.
Santa Maria/RS

É pessoal, o NGC realmente promete entrar duro na briga pela liderança do mercado. 2001 vai arrebentar e será um ano muito bom para quem curte games. Podem apostar que o Cube vai detonar de verdade, não tem erro! E um belo século XXI pra todo mundo!

Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 CEP: 01534-030 – São Paulo. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.



ESPECIAL

MEGA PREVIEW 2001

Saiba o que o ano reserva de melhor para os consoles Nintendo

2000 passou e deixou saudades, e o novo ano chegou trazendo diversas incógnitas nas cabeças e corações de nossos leitores. O que será lançado e o que será cancelado? Até quando sairão games para o N64? O que você estará jogando no próximo Natal? O que esperar dos novos consoles? Quais os nomes dos futuros jogos do Gamecube? Sempre à frente de seu tempo, a Nintendo World dá uma de Nostradamus e apresenta aquela geral dos games que farão sua alegria em 2001.

NINTENDO 64

O Nintendo 64 entra em seu quinto ano de vida firme, forte e saudável. Após o sucesso de seus últimos grandes acertos (Mario Tennis, Zelda: Majora's Mask, Banjo-Tooie e Excitebike), o console chega em 2001 com uma lista de lançamentos pequena, mas de respeito. Muitos desses games estavam prometidos para o ano passado e acabaram adiados. Desta vez não tem mais desculpa: Conker, Paper Mario, Mega Man 64, e outros petardos vão sair de qualquer jeito. E a gente só tem a comemorar. Veja a seguir os dez títulos mais aguardados para o nosso 64 velho de guerra:

Aidyn Chronicles: The First Mage

Publisher: THQ
Desenvolvimento: H2O
Gênero: RPG
Previsto para: janeiro

RPG bem clássico para agradar os fãs das antigas. Você é Alaron, um cara que precisa descobrir sua origem, o sentido da vida e outras coisas bem transcendentais. E não pense que só porque o game é desenvolvido pela H2O será a mesma tranqueira que Quest 64. Aidyn Chronicles é bem diferente: o visual é adulto, há muitos elementos medievais e batalhas sangrentas, do jeito que a gente gosta. Seu personagem evolui, ganha armas e há treze lutadores diferentes para escolher mais tarde, tudo isso em cenários enormes e detalhados. A verdade é que Aidyn Chronicles apareceu bem tosco na E3. De lá para cá, já se passaram quase oito meses, e nesse período o game foi adiado pelo menos três vezes. Esperamos que os programadores tenham aproveitado esse tempo para dar aquela caprichada esperta. Os fãs de RPG agradecem.







Mario Party 3

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: tabuleiro
Previsto para: agosto

O que dizer de um game que já teve duas versões superbem produzidas, que o público adora e que proporciona a maior diversão em turma da história dos video games? Mario Party 3 apresenta mais setenta novos mini-jogos, dez tabuleiros diferentes, personagens inéditos e, óbvio, diversão definitiva para quatro pessoas ao mesmo tempo. Precisa dizer algo mais? Não, não precisa. O que está esperando para comprar os salgadinhos, os refrigerantes e chamar os amigos?





Animal Forest

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: aventura/RPG
Previsto para: sem definição

Este é um jogo que a Nintendo vem divulgando há um tempo como sendo um "game de comunicação". Mas que diabos é isso?, você deve estar se perguntando. Seguinte: aqui, o mais importante é estabelecer contato (ou seja, um bom bate-papo) com os demais personagens para se desenvolver. É só a partir desses contatos que você faz as coisas andarem em sua vidinha: se você tem um emprego, pode decorar a casa, se alimentar com coisas melhores e tal. Caso contrário, a coisa complica, e será preciso apelar para a pesca ou até capturar insetos. O game rola em tempo real. Por exemplo, num dia verdadeiro, o Sol nasce e se põe, em dezembro há a comemoração do Natal, e por aí vai. Tudo isso com o toque magistral de nosso brother Shigeru Miyamoto. A Nintendo ainda não confirmou o lançamento desta pérola no ocidente, mas estamos na torcida.







Conker's Bad Fur Day

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Gênero: aventura/plataforma
Previsto para: março

Este é um game que mudou 100% desde seu conceito original até o que você jogará em março. Conker deveria ser um esquilo fofinho, alegrinho e cheio de amiguinhos. Agora ele é boca-suja, beberrão, e só quer saber de usar armas pesadas e sarar de uma bebedeira brava. O título já diz tudo: Bad Fur Day significa, literalmente, "O dia do pêlo ruim". Quer dizer, numa bela noite, Conker pirou o cabeção, bebeu todas e acordou no dia seguinte de pêlo virado. Agora, além da ressaca, Conker terá que enfrentar os inimigos mais escrotos/engraçados/divertidos que a história dos video games já presenciou. Para não ficar atrás, ele terá que usar péssimos métodos para combatê-los (muito pesados para serem descritos nesta revista). Resumindo, Conker's Bad Fur Day é muito insano e hiperdivertido. Desde já, é um marco na história da Nintendo.

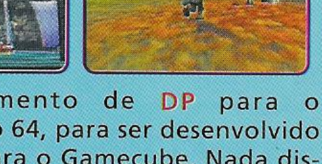




Dinosaur Planet

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Gênero: aventura
Previsto para: 1º semestre





Mais um título Rare saltando para o N64. Aqui a história rola assim: estamos num planeta Terra onde os dinossauros não foram extintos. Ao contrário: eles evoluíram e dominam completamente o planeta. E agora Sabre e Krystal, os personagens principais, têm de se unir para enfrentar uma ameaça gigantesca que pode obliterar todo o universo. Dinosaur Planet é um projeto sensacional, com um visual simplesmente estonteante, som de primeira e diversão total, no melhor estilo aventura tridimensional que tanto fez sucesso no console. Novamente a Rare entra de cabeça num superprojeto feito sob encomenda para os fãs da aventura sem limites. Detalhe: alguns boatos apontaram o cancelamento de DP para o Nintendo 64, para ser desenvolvido direto para o Gamecube. Nada disso foi confirmado, mas continuamos de antenas ligadas.



Eternal Darkness

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento Silicon Knights
Gênero: aventura
Previsto para: maio

Já tá demorando demais! Criaram uma expectativa tão grande em cima de Eternal Darkness que ninguém agüenta mais esperar. Estava com data marcada para o final de outubro, mas foi adiado para seis meses depois. Por que isso? Será que pretendem lançá-lo para o Gamecube e não o N64? Como tudo é especulação, não vamos nos desesperar. Este é o jogo que promete levar a experiência que tivemos com Resident Evil a níveis nunca imaginados. A história mostra a raça humana em conflito, misteriosas sociedades secretas e o medo espalhado pelos cantos. Os cenários são tridimensionais e muitíssimo bem detalhados, a visão é em terceira pessoa e o nível de sanidade dos personagens diminui, literalmente, a cada segundo de jogo. Pelo jeito, ninguém vai chegar vivo (ou lúcido) ao fim do game. Um dos mais aguardados do ano. Sente só o visual!

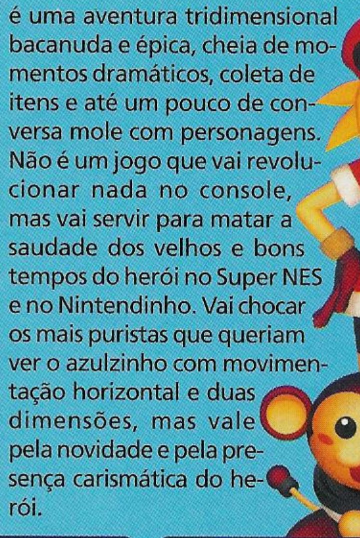




Mega Man 64

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: aventura
Previsto para: janeiro

A Terra passa por um grande problema de falta de energia, e cabe a Mega Man encontrar o Mother Lode, um objeto que pode solucionar a coisa toda. Mega Man 64 é uma transposição de um jogo de Playstation e é um desejo antigo de quem tem um N64. Mas não é uma simples versão: a Capcom deu uma melhorada no visual, deixou os gráficos mais definidos e tirou um monte de falhas que apareciam no outro console. O mesmo foi feito com o som e com a jogabilidade. O game é uma aventura tridimensional bacanuda e épica, cheia de momentos dramáticos, coleta de itens e até um pouco de conversa mole com personagens. Não é um jogo que vai revolucionar nada no console, mas vai servir para matar a saudade dos velhos e bons tempos do herói no Super NES e no Nintendinho. Vai chocar os mais puristas que queriam ver o azulzinho com movimentação horizontal e duas dimensões, mas vale pela novidade e pela presença carismática do herói.





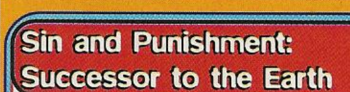




Pokémon Stadium 2

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: luta/estratégia
Previsto para: março

Amigos Pokémaníacos, a coisa aqui é grave. Segurem essa: 251 Pokémon, batalhas em três dimensões, possibilidade de jogar em até quatro pessoas e compatibilidade com Pokémon Azul, Vermelho, Amarelo, Gold, Silver e com o novíssimo Pokémon Crystal, que saiu no mês passado no Japão. Imaginem também os novos Pokémon, todos tridimensionais e com seus novos golpes em alta definição de imagens? Stadium 2 é o máximo da interatividade que qualquer fã de Pokémon pode querer, já que todas as versões possíveis do game se interligam, tornando a troca um ponto fortíssimo. Também será possível jogar Pokémon Gold ou Silver na tela da televisão, com o uso do Transfer Pak. É tudo o que Pokémon Stadium era, só que elevado à décima potência. A saga Pokémon continua a mil. Que venham mais games!



Sin and Punishment: Successor to the Earth

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Treasure
Gênero: ação
Previsto para: sem definição

Mais um título para calar a boca daqueles que acham que a Nintendo não tem games adultos. Só pra você ter uma idéia, a história lida com políticos corruptos, exércitos, mutações genéticas e coisas do tipo. Os heróis da parada são Achi e seus dois amigos, Saki e Airan. Eles lutam contra os Rufians, animais modificados geneticamente, e contra um exército que tem seu comando corrompido. A dificuldade é gigantesca, e há uma enormidade de chefes para você encarar. Além dos chefes, há subchefes, e muitas vezes surgem dois ou três ao mesmo tempo, todos gigantescos. As lutas rolam em elevadores, no topo de edifícios, e tudo com um monte de câmeras mudando o tempo todo. Se a coisa apertar ainda dá pra apelar para um modo cooperativo com mais um amigo. Lembra de Contra para o Nintendinho? É mais ou menos na mesma praia, só que o ângulo de visão é diferente. De resto, é só tiros, tiros e mais tiros. Ah, e explosões também. Eba!





Paper Mario

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Previsto para: 1º semestre

Mario já passeou pelos mais diversos gêneros de jogos, e RPG não poderia faltar. Logo de cara, o que mais chama a atenção aqui são os gráficos: os personagens se parecem muito com folhas de papel e o fundo é tridimensional (daí o nome, Paper Mario). Ficou bem legal, principalmente se lembrarmos de Super Mario RPG para Super Nintendo e compararmos os dois: a evolução de um game para o outro é grande. Aqui, o bigodudo tem mais uma vez que salvar a Princesa das mãos de Bowser e, para isso, deve conversar com muita gente, conseguir itens e enfrentar muitas batalhas. Tudo naquele velho estilo dos RPGs: você escolhe o golpe e manda ver, depois defende, e por aí vai. Quem gosta de RPG vai curtir. Mais ainda se for fã de Mario.









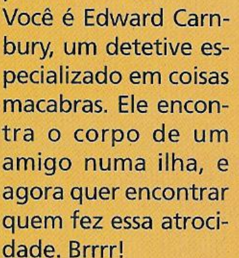
GAME BOY

O console mais vendido, mais popular, mais famoso e com maior número de jogos... os adjetivos vão longe. Com mais de onze anos, o Game Boy continua reinando soberano no topo do mundo dos games. E mesmo com o lançamento próximo do GB Advance, as Softhouses ainda não deixaram de anunciar títulos para o Game Boy tradicional. Pelo contrário, a lista de lançamentos é enorme, e abaixo você conhece os mais importantes.

Alone in the Dark

Publisher: Infogrames
Desenvolvimento: Pocket Studios
Gênero: aventura
Previsto para: janeiro

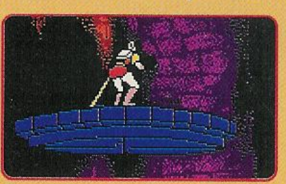
Esse game é um dos maiores clássicos do terror computadorizado, e agora quem tem um GBC vai poder tirar a prova dos nove. Os gráficos são inacreditáveis, há mudanças de ângulo de visão o tempo todo, detalhes animados no fundo e som excelente. Alguns especialistas não acreditam que o Game Boy Color consiga gráficos desse nível, mas preferimos esperar para ter certeza. Você é Edward Carnbury, um detetive especializado em coisas macabras. Ele encontra o corpo de um amigo numa ilha, e agora quer encontrar quem fez essa atrocidade. Brrrr!



Dragon's Lair

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação
Previsto para: janeiro

Criado pelo animador Don Bluth (o mesmo responsável pelo filme Titan A.E.), Dragon's Lair é um clássico dos Arcades que surpreendeu quando foi lançado, já que era praticamente um desenho animado que podia ser controlado. Você é o cavaleiro Dirk e tem que salvar a princesa Daphne das garras de um dragão. Para isso, você deve abrir caminho no castelo de um mago e, para variar, enfrentar um monte de obstáculos e inimigos traiçoeiros. A Capcom promete um visual pra lá de caprichado, com muitas animações (cinematics) entre as fases.





Mario Tennis

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot Software Planning
Gênero: esporte
Previsto para: janeiro

Se você jogou Mario Tennis no N64, sabe que a diversão é alucinada e que não dá vontade de parar. E você acha que vai ser como no Game Boy? Ah, claro, alucinação portátil! Tudo o que tem no N64 tem aqui, só que com uma novidade: usando o Transfer Pak você pode transferir personagens exclusivos da versão do Game Boy (como Alex e Nina) para dentro do N64, e vice-versa. Há ainda opção para duplas, quatro tipos de quadra, nove personagens Nintendo e muitas raquetadas pela frente. Esse até o Guga vai jogar!





Mega Man X-Treme

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação
Previsto para: janeiro

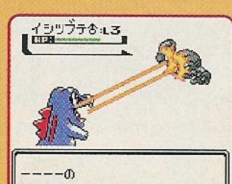
E ele voltou ao portátil! Mega Man X-Treme parece uma versão muito bem acabada dos jogos do Nintendinho e traz todo aquele estilão de jogo que agrada a todos. O mundo está em risco por causa de Techno, um hacker que conseguiu entrar no computador central do planeta e agora ameça a todos. O Azulzinho continua com as características de sempre e ganha armas quando derrota um vilão. Ou seja, é o velho Mega Man que conhecemos bem.

Pokémon Crystal

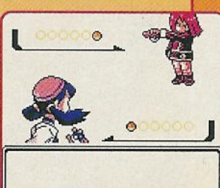
Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak
Gênero: RPG
Previsto para: sem definição

Quem achou que a mania Pokémon não iria durar, pense duas vezes. Pokémon Crystal é a prova viva que a mania vai durar um bom tempo – pelo menos nos games. O jogo é uma edição especial de Gold e Silver, como a versão Amarela era para as versões Azul e Vermelha. Os cenários são quase todos novos, os Pokémon estão em locais diferentes e há uma nova treinadora para ser escolhida. Na história, destaque para Suicune e os estranhos Unowns. Fora isso, é igual a Gold & Silver. Não há novos Pokémon, mas sim uma nova maneira de trocá-los, com o Mobile Adapter GB. O acessório conecta o GB a um telefone celular, permitindo assim a troca de arquivos (ou seja, Pokémon). Como o sistema de telefonia do Japão é mais avançado que o do resto do mundo, é difícil esta opção chegar aqui. No Japão, Crystal saiu em dezembro e vendeu como água no deserto. Aqui, é pouco provável que chegue antes da metade do ano.









GAME BOY ADVANCE

Finalmente a Nintendo apresentou o sucessor do bambambam da indústria do video game. O novo portátil está com data prevista para março no Japão e julho nos Estados Unidos. E por que esperar tanto do GBA? Os motivos não cabem numa mão. Primeiro, é compatível com todos os cartuchos já lançados para os Game Boy antigos. Segundo: o console é poderosíssimo (imagine um Super Nintendo de bolso e saberá do que estamos falando), e podemos aguardar, com toda certeza, os melhores títulos e todos os personagens clássicos, como Mario, Zelda, Yoshi e Donkey Kong. E mais: ele será relativamente barato (mais ou menos o preço atual do GBC) e econômico (duas pilhas AA duram quinze horas), e exigirá apenas um cartucho para o Multiplayer de determinados games. A bugiganga do novo milênio está chegando!



Mario Kart Advance

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: corrida
Previsto para: março (Japão)/julho (EUA)

É o velho Mario Kart divertido de sempre, mas com um visual sensacional. Todos os personagens estão presentes e as disputas podem ser feitas com mais um amigo, para aumentar a emoção. Será possível jogo para até quatro pessoas (com um cartucho só!), com os mascotes de sempre: Mario, Luigi, Peach, Wario, Yoshi, Bower, Toad e Donkey Kong. MKA será muito próximo à versão do Super NES, com a diferença que agora, no multiplayer, a tela é completa, e não dividida. O cartucho será lançado ao mesmo tempo que o GBA e será, muito provavelmente, o primeiro game que você jogará no novo portátil.





Mega Man EXE

Publisher: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: ação/tabuleiro
Previsto para: julho



Mega Man EXE é o game com o mais novo Mega Man. E diferente do que estamos acostumados, dessa vez o game não é de plataforma side-scrolling (visto de lado), e sim uma mistura de RPG e tabuleiro, tudo com influência direta dos Card Games. Pode chocar os fãs e os puristas, mas os gráficos estão tão bonitos que compensam. Único porém: devido a esse estilo diferente ("japonês" demais), é provável que nem seja lançado no ocidente. Vamos torcer.

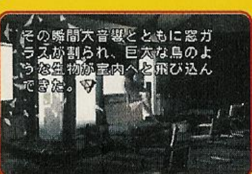




Silent Hill AGB

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: aventura/RPG
Previsto para: sem definição

O megasucesso do terror invade o novo portátil da Nintendo. Aqui, diferentemente do Playstation, o game virou um RPG (ou uma "novela visual"). O lance é escolher as respostas e ir avançando no jogo. Dependendo da sua escolha, a história vai para um lado ou para outro. Não há ação na tela, mas há animações excepcionais, e você não vai acreditar que tudo aquilo está rolando dentro de uma telinha. Pena que, graças ao estilo pouco usual, dificilmente o game será lançado por aqui.





Castlevania: Circle of the Moon

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: ação
Previsto para: março (Japão)/julho (EUA)

O verdadeiro Castlevania está de volta aos consoles Nintendo. A tentativa de inovar a série no N64 não foi muito bem-sucedida, por isso a volta às origens é mais do que bem-vinda neste Circle of the Moon. Esqueça a família Belmont dos jogos anteriores. Aqui, você controlará Nathan Graves ou Hugh Baldwin, dois pupilos de um caçador de vampiros seqüestrado por um morto-vivo sanguinário. Elementos tradicionais, como o chicote, a cruz, a água benta, os inimigos, os castelos frios... estará tudo lá. Quem jogou Super Castlevania IV no Super NES deve se lembrar daqueles efeitos tridimensionais e ambientes fantásticos. A idéia é Circle of the Moon ser ainda melhor – só que para levar no bolso!





Top Gear All Japan GT

Publisher: Kemco
Desenvolvimento: Kotobuki Systems
Gênero: corrida
Previsto para: março (Japão)/julho (EUA)

Enfim, um game de corrida caprichado para um console portátil. A série Top Gear é uma das mais famosas de todos os tempos, e, claro, não deixaria de aparecer na nova telinha. Neste aqui, o esquema é corrida esportiva, com possantes idênticos aos oficiais da liga nacional japonesa. Para aumentar o realismo, os pilotos originais também estarão presentes (pena que são todos desconhecidos por aqui). E tem mais: a opção para quatro jogadores simultâneos está garantida, graças ao Cabo Link. Melhor não poderia ser!





GAMECUBE

O console de vídeo game mais aguardado de todos os tempos está saindo do forno. O Cubo, que já foi Golfinho, ou melhor dizendo, o Nintendo Gamecube, está há poucos meses de invadir o planeta (previsto para agosto no Japão e outubro no resto do mundo). A primeira aparição ao vivo do aparelho foi na Space World (evento da Nintendo que rola no Japão), em agosto do ano passado, e deixou todo mundo maluco e na ansiedade. Como nenhum game foi anunciado ou confirmado ainda (apenas um vídeo demonstrativo com cenas de possíveis jogos), as informações sobre os games abaixo não passam de especulação. Mas como não custa nada sonhar... você sabe. Confira já:

The Legend of Zelda

A saga de Link é interminável, e os fãs agradecem. Novas aventuras do herói de Hyrule são sempre bem-vindas, e no Gamecube não será diferente. Na Space World do ano passado foi exibido um pequeno trecho de uma batalha sangrenta entre Link e Gannondorf. Quem viu já sabe o que esperar: uma aventura com um visual superdefinido, efeitos de luz inacreditáveis e personagens com movimentações perfeitas. Ainda não há história definida, nome confirmado ou data de lançamento, mas tudo leva mesmo a crer que um novo The Legend of Zelda sairá ao mesmo tempo que o novo console.





Pokémon

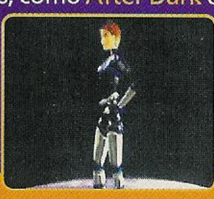
É claro que as criaturas malucas não vão ficar de fora. E a Space World também mostrou um vídeo bacana com os bichinhos. Havia centenas de Pokémon na tela ao mesmo tempo, fazendo movimentos diferentes, cantando, dançando, tudo com efeitos e sons, tudo ao mesmo tempo e sem um segundo de lentidão. Tudo isso era uma representação perfeita da animação exibida logo após o desenho no Japão. Se um video game consegue fazer tudo isso, então poderá fazer muito mais do que imaginamos. O que se sabe por enquanto é pouco, mas é suficiente para deixar-nos felizes.





Perfect Dark

É claro que a musa Joanna Dark não poderia ficar de fora da festança. A protagonista do melhor game de ação em primeira pessoa do Nintendo 64 já está praticamente assegurada no Gamecube. Diversos fatores nos levam a crer nisso. Primeiro, a Rare já anunciou que está à procura de profissionais para uma equipe chamada Perfect Dark Counter Response Unit – que deverá ser responsável por um game do novo console (adivinhem qual?). Isso sem contar que a empresa já registrou diversos nomes relacionados, como After Dark e Shot in the Dark – talvez o nome do futuro game. Alguém se habilita a confirmar isso?



Metroid 4

Metroid é um dos jogos mais aclamados pelos fãs do Super NES e video games em geral, e foi uma ausência bastante sentida no Nintendo 64. Mas não se preocupe, o Gamecube vai mesmo trazer de volta a heroína Samus Aran – tanto que ela também estava presente na Space World, numa aparição de tirar o fôlego. Foram poucos segundos, mas suficientes para deixar muito fã sonhando acordado. A única coisa certa é que o projeto está nas mãos habilidosas da equipe da Retro Studios. Quando soubermos mais detalhes, avisamos vocês.





Super Mario 128

Esse foi, provavelmente, o vídeo mais impressionante mostrado na Space World. Transparências, movimentação perfeita, velocidade e som de primeira e 128 Marios correndo e se divertindo na tela. É claro que isso não é o game propriamente dito, mas sim o que será possível fazer futuramente com os recursos do console. E sim, nós ficamos impressionados! Além disso, um outro vídeo chamado Luigi's Mansion também apareceu e abalou no evento. Será que esta é a dica sobre a participação mais efetiva do irmão magrelo de Mario no próximo game? A resposta nós só saberemos no dia que o Gamecube chegar às lojas: se tudo correr como o esperado, esta também será a data de lançamento do novo game dos irmãos Mario. Dia histórico, né não?











SPIDER-MAN™

Do início ao fim, toda a saga do aracnídeo no N64

Por Renato Siqueira

E agora, fãs do Aranha? O herói mais famoso da Marvel se meteu numa enrascada. Durante a exibição de uma invenção tecnológica, um clone do aracnídeo roubou a bugiganga e agora está todo o mundo querendo dedetizar a cidade. Mas, seguindo a filosofia de Peter Parker, que diz que "grandes poderes trazem grandes responsabilidades", a Nintendo World vai mostrar tudo que você precisa saber para provar a inocência do cabeça-de-teia. Vamos nessa!

MOVIMENTOS AVANÇADOS

- Escudo de teia: C↑ + →
- Luvas de teia: C↑ + ←
- Puxar: C↑ + ↓
- Puxar para a esquerda: C↑ + ↓ + ←
- Puxar para a direita: C↑ + ↓ + →
- Bola de teia: C↑ + ↑
- Soco durante o pulo: A e depois C↓
- Chute durante o pulo: A e depois C←
- Agarrar: C← + C↑ ou C↑ + C↓
- Agarrão + soco: C← + C↑ ou C↑ + C↓ e depois C↓
- Agarrão + chute: C← + C↑ ou C↑ + C↓ e depois C←

COMANDOS



- Botão A : pulo
- Botão B: lança teia p/ o teto
- Botão L ou Z: alvo
- C-esquerda: chute
- C-baixo: soco
- C-cima: teia
- Botão R : lança teia p/ a frente

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	9,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,3
Replay	9,2

NOTA 8,8

FASE 1: GET TO THE BANK

Um bando de criminosos invadiu um banco da cidade e está fazendo uma tremenda bagunça com a polícia. Pois é, sobrou pra Peter Parker (ou melhor, você) dar um jeito nessa situação.

Get to the Bank é até uma fase bem simples, porque é feita mais para ensinar ao jogador todos os movimentos do aracnídeo. Portanto, preste atenção nas dicas da Gata Negra e nas interrogações, para aprender a lidar com seus poderes. Além disso, fique esperto com o "sentido de aranha", que vai piscar quando houver perigo, e com o Spider Compass (bússola no canto inferior direito da tela), para não se perder quando estiver balançando nas teias. Sabendo disso, avance pela tela detonando todos os feiosos que você encontrar no terraço dos edifícios.



Siga até o banco e, no terraço, derrube uns caras para entrar pelo sistema de ventilação.



Uma vez lá dentro, você terá que salvar reféns. Derrube o primeiro bandido e use a teia (botão B) para seguir pelo teto e evitar os outros. Salve os reféns, pegando os inimigos de surpresa com a teia, ou na pancada mesmo. Depois disso, você precisa entrar na sala de controle. Existe um buraco no teto próximo à sala (o local é marcado por uma grade no chão): suba e acione as três chaves na ordem para libertar mais um refém.



Continue avançando pelo banco derrubando terroristas, até encontrar um elevador. Na próxima área, o "sentido de aranha" vai ficar maluco. Isso porque em todos os cubículos existe um refém e um terrorista, e você deverá ter cautela (use o botão B) para derrubar todos sem machucar nenhum inocente. Depois, entre pela ventilação para chegar à área do cofre. Existem duas alavancas no local. Ative as duas para abrir o cofre e a sala onde estão os assaltantes. Eles irão ativar uma bomba. Derrube os caras na pancada, agarre o explosivo e jogue-o no cofre. Feche a porta usando a alavanca. Missão cumprida.



FASE 2: RACE TO THE BUGLE



J.J. recebeu uma visitinha de Gargan, o Escorpião, que quer transformá-lo em pastel. Esta é a primeira fase correria do jogo. Você precisa chegar ao Clarim Diário antes que o Escorpião pegue J.J. Siga o Spider Compass e fique atento ao medidor na parte superior da tela. Chegando ao Clarim, você vai enfrentar o primeiro chefe do jogo.

CHEFE: ESCORPIÃO

É aqui que você descobrirá que cada chefe exige um método todo especial para ser derrotado. O Escorpião não está preocupado em lutar com você, e sim em pegar J.J. É seu dever protegê-lo, porque se a barra de energia dele acabar, é Game Over.

A manha aqui é jogar tudo que estiver na sala em cima do inseto: a mesa, cadeira, arquivos, tudo que estiver próximo a você. Mas prepare-se para correr, porque depois de atingido, o Escorpião vai persegui-lo. Tome cuidado para não ser espetado e não grude no teto para não receber uma rajada de laser. Use a teia para prendê-lo e distribua porrada ou bolas de teia. Quando ele mudar de sala, repita o procedimento.

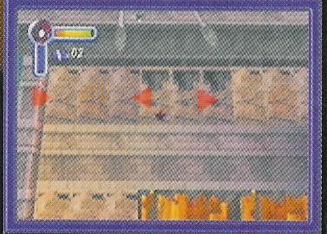




NO TOPO DO MUNDO

Agora vai recomeçar a correria, porque J.J. denunciou o aranha e a polícia vai persegui-lo num tremendo helicóptero. Comece saltando de um prédio para outro pendurado nas teias. Para desviar dos mísseis, fique esperto nos alvos que se formam antes das explosões.

O próximo passo é escalar um prédio abandonado gigante. No primeiro momento, o helicóptero vai explodir as tábuas do edifício. Basta não andar nas tábuas. Depois, um enorme alvo vai perseguir o aracnídeo e mandar rajadas de metranca. É só andar nas diagonais desviando do alvo. E na última etapa, mais uma seqüência de tábuas. Você vai ter que ser bem rápido, porque o Aranha terá que escalar por elas. Fique esperto na formação dos alvos para saber onde será a próxima explosão.





A terceira parte da perseguição não tem nenhuma novidade, apenas alguns guindastes e prédios inacabados pelo caminho. Use o Spider Compass e evite o confronto com policiais sempre que possível.



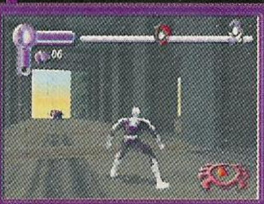
FASE 3: SPIDEY VS. RHINO



Agora é a vez de Rhino tentar dar umas cabeçadas no aranha. Ele não é muito esperto, por isso você vai ter que fazer o nosso amigo bater a cabeça em qualquer lugar, menos em você. Procure ficar na frente dos barris explosivos ou na linha de um dos postes elétricos (não pule aqui!) e deixe que Rhino o veja. O cabeção vai arrastar o pé três vezes, sendo que na terceira vai correr atrás de você. Basta atraí-lo e sair da frente para o cara se esborrachar. Repita a operação até derrotá-lo.

FASE 4: CATCH VENOM

Eddie Brock e seu simbionte alienígena, Venom, raptaram a mulher de Peter Parker, Mary Jane, e você terá que persegui-lo para saber onde ela foi escondida. Essa fase é bem rápida, e para chegar ao final você não pode deixar que o ícone do Homem-Aranha se afaste de Venom no medidor no canto superior da tela. Para acompanhá-lo, você precisa decorar o caminho e fazer atalhos sem se afastar demais. Algumas vezes ele vai parar no meio do caminho (aproveite para pegar uma armadura), mas quando o aracnídeo se aproximar, Venom irá correr de novo. Seja apressado, mas não se afobe!



CHEFE: VENOM

Para derrotar Venom, a melhor tática é usar as bolas de teia. Não deixe que ele pegue você. Depois de ser atingido duas vezes, ele vai desaparecer e reaparecer num lugar diferente. Faça tudo novamente até terminar. Lembre-se que, se a teia acabar, basta dar uma boa olhada ao redor para encontrar mais fluido. Depois da batalha, Venom entrará dentro do esgoto, e com o Aranha bem atrás dele.



NAS PROFUNDEZAS DO ESGOTO

No esgoto, siga pelo corredor e entre pela rachadura para encontrar alguns homens-lagarto. Eles sempre atacam em grupos, por isso, quando for atacá-los, procure derrubar um de cada vez. Apenas duas seqüências de porrada tiram os mutantes do jogo. Chegando à caverna, atravesse os canos e siga para o próximo túnel. Um grupo de lagartos vai atacar. Use o escudo de teia para separá-los e pegue um de cada vez. Siga para a próxima caverna.



Na primeira parte da área existem canos horizontais como na anterior; até aqui nenhum problema. Mas na segunda parte, os canos são verticais. Para atravessá-los, basta usar a mira (segurando o botão Z) e lançar a teia no cano que estiver com uma luz verde. Faça isso até encontrar uma entrada e seguir para a próxima área.





Perseguindo Venom, você chegará na estação de metrô. O desafio agora é ficar em cima do metrô até o final da viagem (que está indicada no medidor). Para piorar seu dia, vários lagartos vão saltar em cima do vagão para derrubar o aracnídeo. O conselho aqui é não enfrentá-los, e sim jogá-los para fora do metrô com chutes.

Atravesse o corredor e vire à esquerda para encontrar itens, depois continue para encontrar um buraco no teto. Lance a teia, suba e siga para o final do outro corredor para encontrar um tanque de água e uma alavanca. Depois de acioná-la, a água vai escoar e você vai precisar descer rapidamente (a água vai subir de novo) e achar outra passagem para encontrar mais três alavancas. Acione as alavancas para abrir mais uma passagem, para que a água escoe novamente. Caminhe para a próxima passagem. Faça a mesma ação no próximo tanque para chegar à outra área. Aqui, ative as alavancas para baixar o nível da água verde e siga para a parte seguinte.



Para atravessar a região inundada, avance quando a água começar a baixar. Na próxima sala, repita o processo, atravesse com ajuda das teias quando a água baixar e acione a alavanca do outro lado. A água vai baixar e revelar duas caixas. Numa delas está a alavanca que abre o caminho para mais uma parte da fase.



Aqui, um pequeno quebra-cabeças. Venom está atrás de algumas portas de metal, e você terá que abri-las. Acione apenas duas alavancas para abrir todas as portas. Entre na área das alavancas, desça duas plataformas abaixo da entrada e acione a primeira. A segunda está no lado esquerdo da entrada.



No labirinto, siga em frente até a primeira intersecção e então para a esquerda. Depois siga para a direita e continue em frente, atravessando duas armadilhas. Entre pela passagem lateral para encontrar Venom.



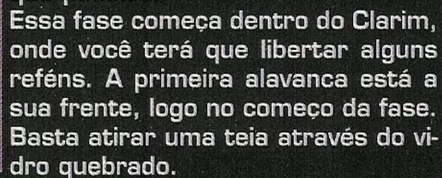
CHEFE: VENOM, O RETORNO



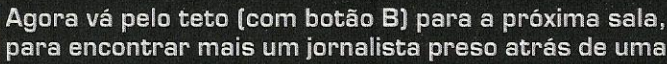
O segundo confronto com Venom é muito parecido com o primeiro. A única diferença é que Mary Jane está amarrada num tanque controlado por quatro alavancas. Durante a batalha, você tem que manter as quatro alavancas desligadas. O esquema para derrotar Venom é o mesmo. Use as bolas de teia para atacá-lo. Cada vez que for atingido duas vezes, ele vai sumir e aparecer num local diferente. Por isso, fique atento para não deixar que ele ligue as alavancas. Atenção: alguns itens aparecem em cima de alguns geradores.

FASE 5: SYMBIOTES INFEST BUGLE

Como se o dia de Peter Parker já não estivesse ótimo, um exército de simbiontes alienígenas invadiram o Clarim Diário. Está na hora do Homem-Aranha salvar o dia mais uma vez.
Nesta parte, o que vai dar um pouco de dor de cabeça são os simbiontes, imunes a teia e difíceis de nocautear. Para derrubá-los sem perder muitas vidas, use escudos de teia, mas evite-os sempre que possível.



Essa fase começa dentro do Clarim, onde você terá que libertar alguns reféns. A primeira alavanca está a sua frente, logo no começo da fase. Basta atirar uma teia através do vidro quebrado.



Agora vá pelo teto (com botão B) para a próxima sala, para encontrar mais um jornalista preso atrás de uma vidraça. Quebre-a para libertar o refém e depois suba pela entrada de ar para achar outro simbionte e mais um prisioneiro. Desça pela outra saída e acione o botão próximo à porta (cheia de gosma) para libertar o último refém. Avançando pela fase você vai encontrar um elevador bloqueado por uma gosma rosa.



Aperte o botão ao lado para abrir a porta e seguir para o túnel do elevador. Agora, o elevador vai descer e quebrará algumas teias gosmentas. Para derrubar os simbiontes que estão em cima do elevador, use o escudo de teia, ou então pontapés. O elevador vai parar pela primeira vez. Para reativá-lo, basta entrar pela porta na parede do mesmo lado do elevador e ativar o botão. Ele volta a descer, mas depois de algum tempo vai parar mais uma vez. Desça na teia de gosma e aperte o botão da direita para abrir a porta e sair da fase. Cuidado: aqui os mutantes vão cortar o cabo do elevador. Por isso, entre rapidamente.



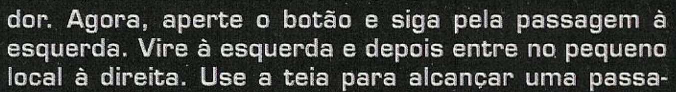
Agora, sua missão é destruir três geradores de monstros. O primeiro está logo no início da fase, o segundo está numa porta à esquerda e o terceiro está no final da fase, logo em frente, perto do duto (siga o Spider Compass). Em alguns locais específicos, você vai encontrar um fluido de teia diferente, que destrói os simbiontes.

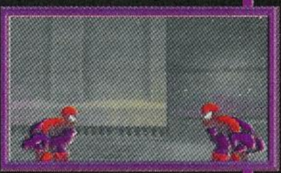


Esta é a última parte da fase antes do chefão. Vá pelo corredor e entre pela passagem à esquerda (cuidado com o gás) para encontrar mais um gerador. Detone o gerador e aperte o botão ao lado da fornalha. Use a mira para olhar para dentro do forno e encontrar uma passagem secreta. Use a teia para alcançar o local. Lá você vai encontrar itens e um fluido especial para destruir os simbiontes.



Volte para o corredor e siga até o final. Na fornalha, olhe para dentro e você verá o Aranha impostor correndo. Lance uma teia e atravesse o fogo. Desvie do gás venenoso e corra até o final do corredor. Agora, aperte o botão e siga pela passagem à esquerda. Vire à esquerda e depois entre no pequeno local à direita. Use a teia para alcançar uma passagem secreta na parede e ative o botão. Volte para o corredor e entre novamente à esquerda para encontrar o último gerador. Saia da sala para encontrar o impostor.

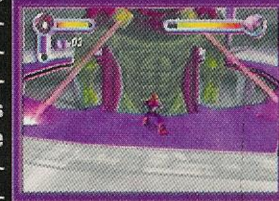




CHEFE: MYSTERIO



O cabeça de aquário vai ficar gigante e infernizar sua vida. Mysterio tem seis pontos fracos, dois próximos à cabeça, dois na cintura e dois nas pernas. Usando as bolas de teia, desvie dos ataques e atinja os pontos até que todos estejam totalmente destruídos. Depois disso, ele vai pirar o cabeção e irá mudar o ataque, eletrocutando os andares inferiores. Para evitar um destino cruel, fique na plataforma superior, porque desta vez os pontos fracos vão estar na bola de vidro e nos lasers perto da cabeça. Desvie dos ataques laser e atinja os pontos com bolas de teia até que ele caia. Após um tempinho, Mysterio irá para o raio que o parta.



FASE 6: WATERFRONT WAREHOUSE



Você começa a última fase num depósito, e precisa destruir mais geradores de simbiontes. Use as caixas explosivas ou os fluidos de fogo que estão espalhados por todo o lugar. Na primeira parte existem dois geradores. Depois de destruí-los, siga para a abertura na parede e vá para outra área. Destrua mais três geradores e continue avançando pela fase até encontrar um buraco e descer para a próxima área.

Chegando numa grande área com chão eletrificado e canhões laser, você terá que avançar de plataforma em plataforma usando as teias e desviando dos raios ou destruindo os canhões. Atravesse todas as áreas para chegar à última parte antes do final.



Agora, seu último desafio é fechar os dutos de gás venenoso. Você vai chegar a uma área cheia de portas e simbiontes. Acione os botões nas salas nesta ordem: Security Room, depois Control Room A, Control Room C e Control Room B.

CHEFE FINAL 1 : DOUTOR OCTOPUS

Essa é a batalha mais fácil das três que você vai enfrentar. Octopus está no meio de uma sala com campo de força. Para desativá-lo você precisa desligar os quatro botões que descem pela tela. Desativando o campo, Octopus fica vulnerável e você pode acertá-lo. Quando o escudo voltar, basta repetir tudo.



CHEFE FINAL 2: CARNIFICINA



A batalha desta vez é um pouco mais complicada. Você precisa jogar o Carnificina dentro da barreira de som no centro da sala. Use chutes ou o escudo de teia para jogá-lo dentro da redoma. Se sua vida ou o fluido estiverem acabando, pegue os itens que aparecem ao redor da redoma.

CHEFE FINAL 3: CORRA, ARANHA, CORRA!

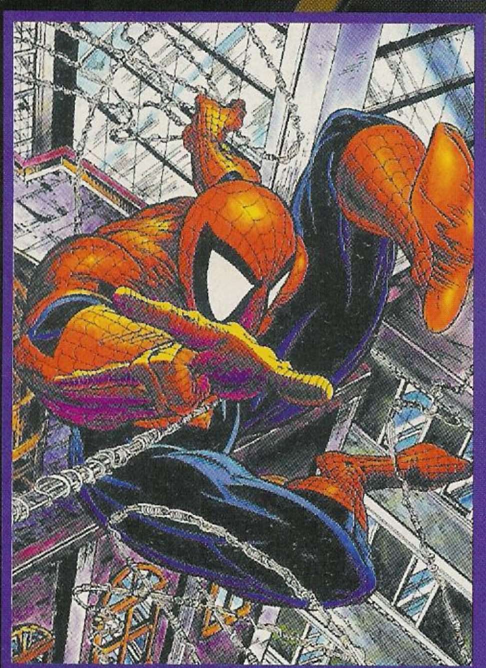
Doutor Octopus se misturou com o simbionte do Carnificina e agora está a fim de fazer picadinho de aranha. Ao invés de enfrentá-lo, você deverá fugir dele. O trajeto é complicado e você vai ter que mostrar toda a habilidade que ganhou no decorrer do jogo.

Para você se dar bem, aqui vão algumas dicas:

- Não corra: pule o máximo que puder;
- Use a teia em corredores grandes, para não terminar colado na parede;
- Use o botão B para subir no teto sempre que houver uma parede como obstáculo, em vez de perder tempo escalando-a;
- Se o monstro passar por você, não se apavore, pois algumas vezes é possível ultrapassá-lo novamente;

Depois de toda a aventura, é hora dos malvados irem para o xilindró e o Aranha descansar, jogando cartas com a brodagem. Parabéns, você é um herói!





DADOS

JOGADORES



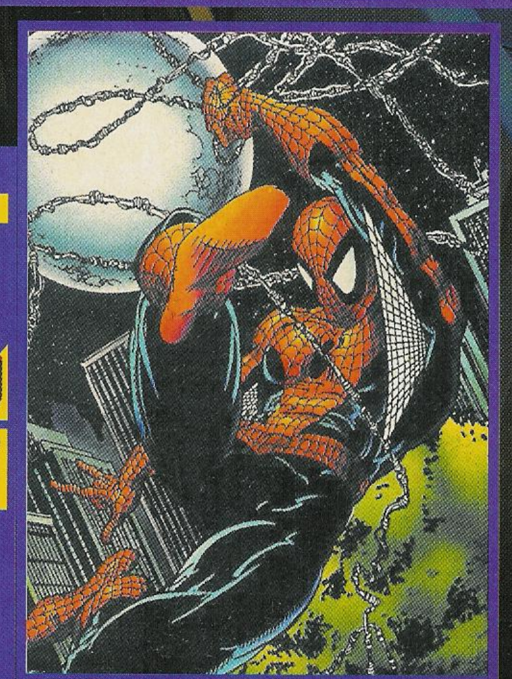
CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Neversoft Entertainnment
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	todas as idades





APERTE O CINTO E DISPUTE O MAIS REALISTA E DESAFIADOR CAMPEONATO DE FORMULA 1.







3x R$ 56,33

- LICENCIADO OFICIALMENTE PELA F1A!
- TODAS AS EQUIPES E PISTAS DO CIRCO DA FORMULA 1!
- MODOS 'PICK UP AND PLAY' E 'SIMULATION' COM MÚLTIPLAS OPÇÕES.
- AVANÇADO SISTEMA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.
- INCRÍVEIS EFEITOS ESPECIAIS!
- EXCLUSIVO MODO DE ESCOLA DE PILOTAGEM PARA AJUDAR A DOMINAR A F1.
- AÇÃO MULTIPLAYER!

BANJO-TOOIE



3x R$ 56,33

BATMAN BEYOND



3x R$ 56,33

SCOOBY-DOO



3x R$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R$ 56,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



3x R$ 56,33

DONALD DUCK



3x R$ 56,33

SPIDER-MAN



3x R$ 56,33

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

INCLUI CARTUCHO DE EXPANSÃO E GUIA DE JOGO



3x R$ 66,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

ISS 2000



3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS.

3x R$ 56,33

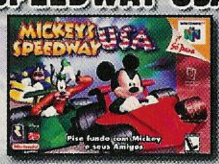
MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

TUROK 2

3x R$ 26,33

MICKEY'S SPEEDWAY USA



3x R$ 66,33

KIRBY 64

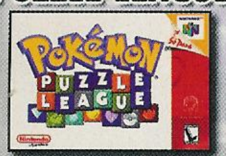
3x R$ 56,33

EXCITE BIKE 64



3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



3x R$ 56,33

BODY HARVEST



3x R$ 23,00

CASTLEVANIA 64



3x R$ 49,67

YOSHI'S STORY



3x R$ 43,00

BIO FREAKS



3x R$ 19,67

TOY STORY 2



3x R$ 56,33

QUAKE 2

3x R$ 46,33

SHADOW MAN



3x R$ 49,67

NEW TETRIS + CONTROLLER AMARELO



3x R$ 63,00

RIDGE RACER 64



3x R$ 56,33

1080° SNOWBOARDING



3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER



3x R$ 49,67

WAVE RACE



3x R$ 49,67

SOUTH PARK + CARTUCHO DE MEMÓRIA



3x R$ 49,67

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R$ 49,67

NINTENDO 64

3x R$ 163,00
OU EM 10x R$ 57,03



ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
UVA



Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.

Nintendo
by gradiente



CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33



CONTROLLER N64
NAS CORES: ANIS, TANGERINA, KIWI, CEREJA, UVA E JABUTICABA.
3x R$: 33,00



RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 34,87
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

F-ZERO



3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA



3x R$ 29,67

CONTROLLER EXTRA



3x R$ 19,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777



CÓDIGO NN2AA

Preços válidos até 28/02/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

link

BANJO-TOOIE™

Todos os segredos de mais quatro mundos

Por Ronny Marinoto

Banjo e Kazooie retornam mais uma vez! Na edição anterior, você conferiu os dois primeiros mundos da maior aventura de ação lançada pela Nintendo em 2000. A partir de agora, os desafios são mais cabeludos. Prepare-se para mergulhar para a morte certa num salto de sessenta metros direto num tanque quase vazio, enfrentar um gigantesco boneco inflável num circo bizarro e ainda uma casa dos horrores que mais parece a boca do inferno. Só vendo mesmo para crer. Um pequeno esclarecimento: muitos leitores têm nos escrito perguntando o porquê do game se chamar Banjo-Tooie, e não Banjo-Kazooie 2. É o seguinte: Tooie não é um novo personagem, e sim, uma brincadeira com as palavras "two" (que significa "dois", em inglês), e a palavra "Kazooie". Two+Kazooie=Tooie, sacou? Então chega de papo e vamos à estratégia!

Witchyworld

No parque você dificilmente se perderá. O lugar não é grande, apenas possui muitas atrações e tarefas complicadas que podem lhe tomar algum tempo. A barraca de hambúrguer somente se abre depois de você pisar um botão que está sobre a bilheteria, logo na entrada próximo à mulher gorda. A barraca de fritas se abrirá quando você pisar no botão que está atrás da mesma. Para entrar no circo de Conga você precisará de quatro ingressos. Que cara chato!



Por fim, um dos Jiggies deste mundo ficará para mais tarde. É que para recrutar todos os filhos da senhora gorda você vai precisar de uma técnica que ainda não possui.



Movimentos de Jamjars:

1 Split-up, do lado de fora do circo.
2 Airborne Egg, próximo ao Dodgem Dome (180 notas musicais).
3 Pack Whack, dentro do Crazy Castle Stockade (170 notas musicais; visite Jamjar com Banjo separado de Kazooie).



Jinjos:

Azul no topo da tenda do circo.
Amarelo do lado direito da entrada de Crazy Castle Stockade.
Vermelho dentro da garagem, atrás da cerca eletrificada.
Azul na cela, dentro da caverna dos horrores.
Vermelho no topo do Dodgem Dome.



Páginas de Cheato:

1 Dentro da caverna dos horrores.
2 Dentro da caverna The Inferno.
3 Conseguindo 400 pontos com a nave alienígena.



Favos:

1 Dentro da caverna The Inferno.
2 Na área Crazy Castle Stockade.
3 Na plataforma do Cable Car Ride (que passa por cima do circo).

Jiggies:

1 Do lado direito do Crazy Castle, complete a prova do Cactus Power. Primeiro atire um ovo-granada na marca vermelha, depois salte e caia sentado sobre a marca, e finalmente salte e use a técnica Bill Drill. O pino arrebenta o sino, mostrando o Jiggy.

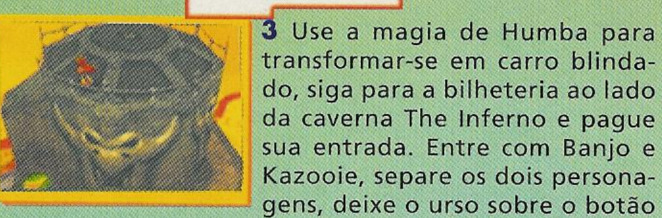




2 Escale o mastro da plataforma do mergulho da morte; no topo você encontra outra peça. Salte no tanque com água. No fundo do tanque estão algumas notas.

Witchyworld





3 Use a magia de Humba para transformar-se em carro blindado, siga para a bilheteria ao lado da caverna The Inferno e pague sua entrada. Entre com Banjo e Kazooie, separe os dois personagens, deixe o urso sobre o botão na base da torre e use a passarinha para chegar ao topo e conquistar o Jiggy.



4 No Crazy Castle Stockade, use uma granada para estourar a janela onde se encontra o favo, liberando a entrada para a Pump Room. Separe Banjo e Kazooie e coloque-os sobre os respectivos botões dentro da sala, inflando o castelo. Entre no balão controlando a passarinha, use a passagem da esquerda e cumpra a prova das argolas. O Jiggy vai aparecer sobre uma das torres do castelo.



5 Junte os personagens, acesse a outra passagem dentro do castelo e vença a prova dos balões. Outro Jiggy surge sobre o castelinho.



6 Na caverna The Inferno, recolha um Glowbo e visite Mumbo. Controlando o cabeça de pedra, realize as três tarefas, encontrando os botões que trazem energia aos respectivos locais, Dodgem Dome, Star Spinner e a Área 51. Fale com a feiticeira Humba e transforme-se em carro blindado, siga para o Dodgem Dome, manobre o veículo e pague o seu ingresso. Vença as três provas de pilotagem e receba o prêmio.

7 Entre na estação Star Spinner e suba usando as estrelas douradas até alcançar o planeta. Use o comando Talon Trot (para que Kazooie carregue o urso), depois salte no planeta e caminhe sobre sua superfície para alcançar o Jiggy. Cuidado! Se cair dessa altura, não sobrará muita coisa.



8 Vá até a entrada de Crazy Castle e escale o mastro que leva até a corda. Caminhe sobre a corda e pise no botão que aciona a plataforma; desça sobre ela para ser levado à Space Zone. Pendure-se no cano condutor e vá para a plataforma de lançamento de disco. Acione o botão vermelho e salte para dentro da espaçonave. Conseguindo marcar 500 pontos nesta prova, você receberá um Jiggy.



9 Depois de aprender a técnica de lançar ovos voando (Airborne Egg), destrua as quatro máquinas registradoras que ficam ao redor do circo e recolha os quatro tíquetes de entrada. Apresente-os para Conga dentro da grande tenda. Ele vai liberar sua entrada e você participa da prova para destruir o boneco inflável. Atire nos remendos e, após a explosão da superbexiga, recupere outro Jiggy.



10 Este é o prêmio por encontrar os três filhos da senhora gorda. No momento, suas habilidades apenas serão suficientes para trazer de volta dois deles. Ao lado da Área 51, atire uma granada no menino. Retire um pacote de batata frita com o vendedor e leve-o para a garotinha que se encontra na caverna The Inferno. O terceiro pirralho está ao lado do Dodgem Dome, mas só irá com você quando aprender a técnica Taxi Pack.

No caminho para o grande lago

Você vai precisar aumentar a resistência de seus pulmões, para nadar em águas profundas. Vá para Spiral Mountain. Em frente à casa queimada pela bruxa Gruntilda você encontrará uma pedra dentro de um buraco. Use o Bill Drill para arrebentá-la e encontrar o peixe Roysten. Ajude-o a voltar para a água. Como recompensa ele vai aumentar seu reservatório de ar, para que possa ficar por mais tempo embaixo d'água, e também lhe ensinará a nadar mais rápido usando os botões A e B juntos. Voe até a entrada da pequena cachoeira e nade para dentro do túnel. Pendure-se na parede e use a passagem atrás da queda d'água para encontrar um cartucho de 64. Acerte uma granada no bicho, pegue o ovo azul secreto e leve-o para a galinha em Wooded Hollow. Ela lhe dará o código para aprender a deixar seus ovos teleguiados (Homing Eggs).



Siga para falar com o velho livro Cheato, em Spiral Mountain, e habilitar as duas primeiras dicas do jogo. Entregue as páginas coletadas e anote os códigos ensinados por ele. Vá até a sala Code Chamber, que fica dentro de Jade Snake Grove, em Mayahem Temple. Ali, digite as palavras para liberar o truque, depois acione-os no painel à direita. O primeiro código dobra a quantidade de penas que você pode carregar e o segundo dobra a quantidade de ovos.



Voltando a Isle of Hags – Plateau, separe os personagens e abra o portão à direta, atravessando para Cliff Top. Aprenda a técnica dos ovos de gelo (Ice Egg – 200 notas musicais), pendure-se na fenda do paredão e acione o botão que abre as portas para o trem. Suba direto e entre pelo portão que leva ao mundo dos corsários.

Jolly Rogger's Lagoon

(Ingresso: 14 Jiggies)

O retiro dos piratas é um mundo muito rico. Você vai descobrir tesouros que ficaram submersos em navios afundados ainda na primeira versão do game. Uma certa habilidade em mergulhos será necessária para se dar bem nessa aventura subaquática, bem como coragem para enfrentar os perigos das profundezas.



Movimentos de Jamjars:

1 Wing Whack, dentro da caverna da tartaruga (apenas para Kazooie – 265 notas musicais).
2 Sub-Aqua Aiming, no bar de Jolly's, pagando duas moedas de ouro para acessar a sala secreta (275 notas musicais).
3 Talon Torpedo, dentro do templo Eletric Eels' Lair, nas profundezas do lago (290 notas musicais).



Jinjos:

Vermelho na estrutura de madeira do telhado, dentro da casa de Blubber.
Branco na plataforma do outro lado do lago, use as botas encontradas na casa de Blubber, pagando a ele uma moeda.
Roxo dentro do navio naufragado, em Inside the Shipwreck, estoure o baú com uma granada. Aproveite para estourar a entrada do duto com o Talon Torpedo. Em seguida, use ovos de gelo para congelar as hélices e chegar no Jinjo que ficou em Glitter Gultch Mine.
Vermelho dentro da Seaweed Sanctum, em Atlantis.
Verde dentro do estômago do grande peixe.



Páginas de Cheato:

1 Após comprar o Jiggy por vinte moedas na Pawnos Emporium, pague cinco moedas pela página.
2 Dentro da barriga de um peixe em Smugglers' Cavern.
3 Na área Ancient Swimming Baths, em Atlantis (somente com a técnica Glide).



Favos:

1 Sobre o cano de descarga, do lado direto do lago.
2 Em Atlantis, próximo ao Temple of the Fishes.
3 Dentro da barriga de um peixe, em Sea Botton (a entrada está no barco naufragado).

Jiggies:

1 Em Pawno's Emporium, pague 20 moedas de ouro pelo Jiggy dentro da caixa. Algumas moedas podem ser encontradas debaixo das pedras de cor diferente, ao redor do monumento no centro da cidade. Use o Bill Drill para pegá-las.





2 Fale com Jamjars para aprender a Sub-Aqua Aiming. Pegue o Glowbo no Pawno's Emporium, leve-o para Mumbo e use-o para realizar o feitiço em frente ao lago. Com oxigênio infinito, mergulhe no lago nadando até Atlantis. Veja os símbolos na entrada do Temple of the Fishes e atire granadas nas estátuas no centro da cidade, seguindo a mesma ordem. Dentro do templo defenda Chris P. Bacon do ataque dos peixes.

3 Use a técnica Torpedo Talon para atravessar o peixe que engoliu o Jiggy e você ficará com ele. O peixe está nadando ao redor da tenda de Humba.





4 Retorne a Jolly Roger's Lagoon, estoure a entrada do disco voador e atire ovos de gelo nos quatro mecanismos da nave. Depois da decolagem você pode pegar o Jiggy que estava debaixo do disco.

Jolly Rogger's Lagoon

Início

Bar do Jolly

x4

x3

x4

Wing Whack

Waste Disposal Plant

x2

x2

Jolly Rogger's Lagoon

x4



5 Atravesse a área do Seaweed Sanctum e mergulhe na caverna do grande peixe. Atire granadas nos dentes da criatura. Quando arrebentar todos eles, entre na boca do monstro e salve a namorada de Jolly. Vá falar com ele no bar e ganhe seu prêmio.

6 Partindo de Atlantis, pegue o caminho para a cabana de Humba. Você vai encontrar um Glowbo na base submersa da montanha e deve levá-lo para a tranformista. Transformado em submarino, siga para o navio naufragado e pegue a passagem da direita que leva a Lockers Cavern. Desça na caverna escura e vença o desafio das minas explosivas, para ganhar um Jiggy.

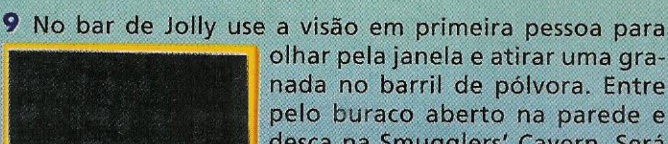


7 Em Lockers Cavern, use um míssil para detonar o armário que está no fundo da caverna e possui uma rachadura. Entre na área secreta Davy Jones Locker, para enfrentar o Lord Woo Fak Fak. Atire granadas nas bolhas douradas de seu corpo, após eliminar todas elas, atire nos olhos do peixão. Vencendo a batalha você fica com o Jiggy que está iluminando a sua cauda.

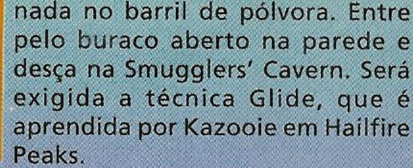


8 Dentro da casa de Mumbo, use uma granada para estourar a parede rachada e acesse a caverna da tartaruga. Ela possui um ovo que precisa ser chocado. Essa técnica (Hatch) será aprendida por Kazooie, em Terrydactyland.





9 No bar de Jolly use a visão em primeira pessoa para olhar pela janela e atirar uma granada no barril de pólvora. Entre pelo buraco aberto na parede e desça na Smugglers' Cavern. Será exigida a técnica Glide, que é aprendida por Kazooie em Hailfire Peaks.



10 Este Jiggy será ganho quando você limpar e aquecer a água do pequeno lago onde os irmãos Trotty e Piggles gostam de nadar. Para limpar a água, entre pela abertura no tubo e desligue a descarga de toxinas. Mas o aquecimento da água será dado na área Hailfire Peaks, com a destruição de um cubo de gelo.





Kazooie travestida

Antes de viajar para a terra perdida, vá para Spiral Mountain, mergulhe próximo à cachoeira e destrua a pedra com a marca de Kazooie. Dentro da montanha, você poderá resgatar um Jinjo preto.



É hora de mudar o visual da passarinha irônica. Depois de ter aprendido a técnica do Talon Torpedo, siga para Giltter Gulch Mine e estoure a pedra submersa na Waterfall Cavern. Use a passagem para chegar até o cofre de gelo. Em seguida, use a chave de gelo e pegue o Mega-Glowbo. Leve-o para Humba em Isle of Hags – Pine Grove. Ela vai realizar uma mágica especial, transformando Kazooie num dragão. Mergulhe no lago ao lado da cabana da feiticeira. Use Kazooie novamente para abrir caminho e encontrar-se com Klungo. Ele é como um guardião da passagem; você deve vencê-lo em batalha para ter o caminho livre até o próximo mundo.
Em Wasteland, fale com Jamjars e aprenda a Clockwork (315 notas musicais), depois pegue um Jinjo preto no paredão.



Terrydactyland

(Ingresso: 20 Jiggies)

Direto do museu dos video games, Terrydactyland é um lugar maravilhoso, com criaturas gigantescas e tarefas complicadas. Procure marcar bem os detalhes de cada lugar visitado, pois os caminhos se confundem por terem uma mesma textura. Paciência e fôlego serão qualidades requisitadas para o vai e vem, que será feito de um lugar a outro repetidas vezes.
A primeira coisa a se fazer é aprender com Jamjars a usar as botas saltadoras (Springy Step Shoes). Em seguida, visite a caverna de Unga Bunga e aprenda a chocar ovos (Hatch).



Movimentos de Jamjars:

1 Springy Step Shoes, do lado de fora da estação de trem (390 notas musicais).
2 Hatch, dentro da Unga Bunga's Cave (420 notas musicais, somente para Kazooie).
3 Taxi Pack, na River Passage (405 notas musicais, somente para Banjo).



Jinjos:

Marrom submerso no lago em frente a River Passage, acione o botão com a face de Kazooie.
Preto numa plataforma, na montanha em frente à entrada deste mundo. Atire uma granada no botão que está fixado no pilar à frente do Jinjo.
Azul atrás da grade, próximo ao Rocknut encarcerado. Use uma bomba-relógio para chegar até ele.
Roxo trancado na jaula, próximo à tenda de Humba. Use o T-Rex para pisar no botão.
Preto na caverna Stomping Plains. Use Kazooie para pegá-lo.



Páginas de Cheato:

1 Dentro das cavernas exclusivas para dinossauros.
2 Debaixo de uma, no paredão do lado esquerdo da casa de Mumbo.
3 Na caverna submersa, dentro do lago Dippy's Hole.



Favos:

1 Dentro da caverna da família Styracosaurus, usando o botão de salto com Kazooie.
2 No buraco sobre o lago, próximo ao ovo de Pterodátilo.
3 Na River Passage, na área verde no topo da cachoeira.

Jiggies:

1 Calce as botas na caverna de Unga Bunga. Saia, vá pela direita em direção à rampa, suba os degraus e salte para o beiral superior. Fuja dos ovos da Pterodátila. Chegando ao ninho, atire nela algumas granadas e ganhe um Jiggy.





2 Localize e destrua a área com uma rachadura no centro do ninho. Caia no buraco para encontrar o segundo Jiggy escondido.

3 Saia do ninho e entre na caverna da esquerda, pise no botão e acesse a área Inside the Mountain. Salte na água, encontre e use o dispositivo de vôo para chegar até a ilha no centro do lugar. Acione o botão na base do pilar, para erguer a ponte. Suba no topo do pilar e será engolido por um Chompasaurus. Elimine as úlceras do estômago do monstro e ganhe um Jiggy.





4 Destrua os seis guerreiros da Tribo Rocknuts. Eles apenas são atingidos na região descoberta pela armadura, ou seja, bem no traseiro. Localizações: preso na cela, próxima ao Jinjo azul, na estação de trem, na ponte próxima à entrada do mundo, atrás da cachoeira superior. E o último está numa passagem na metade da montanha. O Jiggy aparece assim que o último guerreiro for eliminado.

5 Fale com Humba e transforme-se num filhote de T-Rex. Encontre um outro dino qualquer e ele vai lhe ensinar a rugir de duas maneiras diferentes. Use o rugido para freqüentar as cavernas exclusivas de dinossauros. Leia a placa para aprender o código secreto da espécie, e use-o para abrir a grade que guarda o Jiggy no alto da montanha.



Terrydactyland

Dippy's Hole

River Passage

River Passage

Entrada da montanha

Caverna dos Styracosaurus

Caverna Oogle Boogle's

Câmara do tesouro

Estação de trem

Início

Springy Step Shoes

Hatch

x2

x3

6 Realize o feitiço de Mumbo em frente à cabana de Humba, transforme-se em T-Rex e assuste o Oogle Boogle que bloqueia a caverna. Encontre e choque os quatro ovos de Pterodátilo. Aí vai a localização: 1. No monte dentro do lago, à esquerda da entrada do mundo. 2. Dentro da montanha (Inside the Mountain). 3. Dentro da caverna de Oogle Boogle. Numa fissura na parede dentro da caverna de Unga Bunga e próximo aos botões de separação de personagem. Esta última ave deve ser levada até o ninho com o Taxi Pack de Banjo.





7 Suba ao topo da montanha, atravesse a estreita ponte de pedra e entre na caverna. Use ovos de gelo para apagar o fogo do caminho e corra para Stomping Plains. Atravesse a região usando as penas de invencibilidade (Wonderwing). Do outro lado, pegue o Jiggy.

8 Ajude os filhotes na caverna dos Styracosaurus.
1º Leve o feiticeiro até a casa dos filhotes e realize a mágica (o botão mágico está debaixo de uma pedra) para trazer um deles ao tamanho normal.
2º Siga para Witchyworld, liberte o filhote na casa dos horrores e chame o trem até a estação. Leve o trem para Terrydactyland e entregue o menino.
3º Use o Taxi Pack de Banjo para colocar o dino doente no trem e leve-o para Cliff Top. Desça a escada e pise no botão que aciona a ponte, suba no teto da casa e pegue um Glowbo. Fale com Mumbo e realize o feitiço junto ao trem.

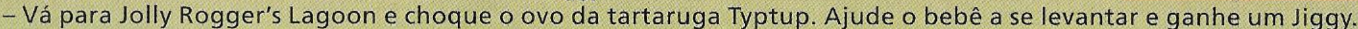
9 Na caverna de Oogle Boogle, acenda a fogueira com um ovo de fogo. Depois alimente os três homens das cavernas com hambúrgueres, que podem ser retirados em Witchyworld. Mas para isso você necessitará da técnica Claw Clamber Boots. Pegue o hambúrguer na barraca e escale a parede próxima à área 51.



10 Próximo ao botão que abre a estação de trem, atrás do paredão, você poderá encontrar o dinossauro Dippy. Faça com que a água corra novamente em sua cachoeira para ganhar o Jiggy. Mas isso só será possível quando você encontrar a pedra que bloqueia a água em Cloud Cuckooland.



Se liga maninho! É hora de voltar aos lugares já visitados para cumprir as tarefas que foram deixadas de lado.
Passe por Isle of Hags – Plateau e troque seus favos vazios por um cheio, aumentando a sua barra de energia. Em Glitter Gulch Mine, use as botas saltadoras para pegar o Jiggy perto da cachoeira.
– No mundo de Witchyworld, entregue um hambúrguer para o garoto gordo, depois use o Taxi Pack de Banjo para levá-lo até sua mamãe. Ela lhe dará um Jiggy.
– Vá para Jolly Rogger's Lagoon e choque o ovo da tartaruga Typtup. Ajude o bebê a se levantar e ganhe um Jiggy.



Grunty Industries

(Ingresso: 28 Jiggies)

As máquinas da maldade estão trabalhando em pleno vapor, e a dupla vai ter que emperrar as engrenagens das indústrias de Gruntilda. Vá para Wasteland, use as botas saltadoras para chegar à entrada do túnel com as marcas de pneu, acesse a região Quagmire e entre pelo portão da fábrica. Atravesse o pântano pelo lado direito e, atrás da divisória, acione o botão que abre as portas da estação de trem. Siga para o trem e guie-o para dentro da fábrica. Destrua a câmera de segurança, acesse a entrada do primeiro piso, separe os personagens e abra a porta principal.



Movimentos de Jamjars:

1 Claw Clamber Boots, no primeiro piso, sobre o cano próximo aos botões que dividem os personagens (505 notas musicais).
2 Snooze Pack, dentro da Waste Disposal Plant (525 notas musicais).
3 Leg Spring, na área verde do segundo piso (545 notas musicais).



Jinjos:

Marrom dentro do tanque, na Waste Disposal Plant. Mergulhe na Smugglers' Cavern em Jolly Rogger's Lagoon e estoure a passagem com a face de Kazooie.
Roxo na área verde do segundo piso. Use o supersalto de Kazooie.
Marrom no quinto piso, com a entrada pelo telhado.
Azul dentro da chaminé da fábrica.
Azul atrás de uma janela, no paredão externo da fábrica.



Páginas de Cheato:

1 Dentro da sala do monstro de metal.
2 Estourando uma janela no segundo andar.
3 No banheiro masculino da Workers Quarters.



Favos:

1 Na estrutura metálica da estação de trem.
2 No terceiro andar, escondido dentro de uma caixa.

Jiggies:

1 Use Banjo para sair da fábrica, e com o Taxi Pack, pegue a bateria sobre a plataforma. Instale-a na Waste Disposal Plant, para abrir a escotilha e, lá dentro, aprenda a técnica Snooze Pack. Entre no compactador de lixo. Depois de ser amassado, fique num ponto seguro e use o Snooze Pack para recuperar a energia. Pise no botão no fundo da máquina.







2 Use as botas de sucção para ir ao segundo piso, acessando em seguida o terceiro piso. Na sala Boiler, use o Bill Drill para desparafusar a placa de aço. Encaixe uma bateria no painel da máquina e vença o desafio oferecido. Pegando as botinhas, você deve marcar pelo menos 40 pontos até o término do tempo.



3 Na área verde do segundo piso, coloque uma bateria na porta da Electromagnet Chamber e vá buscar Mumbo (no terceiro piso), para realizar o feitiço. Retorne, pegue a dupla, transforme-os em máquina de lavar e fique sobre o botão vermelho na Electromagnet Chamber, liberando o acesso para o Air Conditioning Plant. Siga para essa porta que se abriu (no primeiro andar) e vença o monstro de metal para ganhar o Jiggy.



4 Leve Mumbo até o quarto andar e realize a mágica para desligar a máquina. Rapidamente pegue Banjo e Kazooie, atravesse a esteira e pise no botão do outro lado. Coloque uma bateria no painel ao lado da porta Cable Room. Destrua todos os barris azuis e o Jiggy cairá. Você pode chegar até ele transformado em máquina de lavar.



5 Ainda no quarto piso, acesse os esgotos (Sewer) e elimine todas as criaturas que estão nos dutos. Você ganha um Jiggy completando a missão.

6 Encontre e lave a roupa de seis coelhos espalhados pelo mundo:
1º Fora da fábrica, atravessando o pântano.
2º e 3º no primeiro andar, ao lado do Compactador e na sala Workers Quarters.



4º no segundo andar, sobre a grade na área verde.
5º no terceiro andar, na sala Boiler Plant, passagem secreta atrás de uma caixa da Rare.
6º no quinto andar, na área exclusiva para máquinas.

Grunty Industries

Boiler Plant
5º piso
Lateral dir.
Fundos
Lateral esq.
1º piso
Início
Frente
1º piso
3º piso
4º piso



7 No quarto andar, separe os personagens. Em seguida, suba para o andar de cima com Kazooie e use o botão de salto para alcançar o Jiggy no topo das caixas.

8 O Jiggy está fora de seu alcance na Toxic Dip, inundada por produtos químicos. Somente após aprender a técnica Shack Pack você poderá chegar até ele.



9 No primeiro piso existe uma caldeira. O Jiggy está no topo e inalcançável no momento. Volte para pegá-lo quando possuir a técnica Glide.

10 Você deve mergulhar no lago de produtos químicos e encontrar a passagem para o Jiggy atrás da janela de vidro. Para isso, é indispensável a técnica Shack Pack.



Na próxima Nintendo World, a conclusão da aventura.

E com certeza, faremos um churrascão de Gruntilda! Até lá!

The Legend of ZELDA Majora's Mask

Encontre todas as máscaras e os corações de Link

Por Pablo Miyazawa

The Legend of Zelda: Majora's Mask não foi eleito o melhor game do ano por nossa equipe por acaso. Indiscutivelmente, o game tem todos os elementos necessários a um título perfeito: uma boa história, ação ininterrupta, inimigos gigantescos, diversos objetivos paralelos e um estilo de jogo totalmente inovador. Bem, chega de rasgação de seda e vamos ao que interessa: como pegar todas as 24 máscaras do jogo e os 52 pedaços de coração.

Link, o mascarado

Você obrigatoriamente deverá ter todas as máscaras se quiser ver o verdadeiro final do jogo. Confira a seguir como pegá-las.



Great Fairy Mask

Para que serve: atrair fadas.
Como conseguir: entregue a fada perdida à Grande Fada, em North Clock Town.

Bremen Mask

Para que serve: "liderar" pequenos animais.
Como conseguir: converse com o Guru-Guru (o músico), no Laundry Pool, nas noites do primeiro ou segundo dia.

Bunny Hood

Para que serve: correr mais rápido.
Como conseguir: no Romani Ranch, entre na granja (Cucco Shack) e use a Bremen Mask para ser seguido por todos os dez pintinhos.

Kamaro's Mask

Para que serve: aprender a dançar.
Como conseguir: entre 0h00 e 6h00 de qualquer dia, salte na pedra em forma de cogumelo ao norte de Termina Field. Toque a Song of Healing para curar o dançarino.

Blast Mask

Para que serve: explodir pedras.
Como conseguir: às 12h30 do primeiro dia, pegue o ladrão (bata com a espada) que roubou a velhinha, em North Clock Town.

Mask of Scents

Para que serve: farejar cogumelos.
Como conseguir: após resgatar a princesa Deku, saia do palácio para a esquerda e entre na caverna. Persiga o mordomo até o final.

Mask of Truth

Para que serve: conversar com Gossip Stones e ler o pensamento de animais.
Como conseguir: destrua todas as trinta aranhas Skulltulas na Swamp Spider House (casa das aranhas, próxima à entrada do Woodfall Temple) e fale com o homem na entrada.

Don Gero's Mask

Para que serve: conversar com os sapos.
Como conseguir: no inverno, entre em Goron Shrine e ponha o bebê para dormir, tocando a Goron's Lullaby. Depois, acenda as onze tochas do templo para o braseiro começar a girar. Quebre os vasos gigantes como Goron e pegue o pedaço de carne que cair. Entregue-a ao Goron faminto que está na entrada da vila.

Romani's Mask

Para que serve: entrar em Milk Bar.
Como conseguir: após proteger Romani da invasão alienígena (em Romani Ranch), acompanhe Cremia até a cidade (às 18h00). Afaste os bandidos com flechas até o final.

Garo's Mask

Para que serve: entrar em Ikana Canyon.
Como conseguir: vença uma corrida contra os irmãos Gorman, em Gorman Track (ao lado do Romani Ranch), entre 6h00 e 18h00.

Circus Leader's Mask

Para que serve: proteger-se dos irmãos Gorman.
Como conseguir: entre em Milk Bar nos primeiro e segundo dias (entre 22h00 e 5h00) e suba no palco. Toque as notas dadas por Toto com todas as suas formas (Link, Goron, Deku e Zora).



13542

Stone Mask

Para que serve: passar desapercebido pelos inimigos.
Como conseguir: no caminho para Ikana, use a Lens of Truth num círculo de pedras do chão. Dê uma poção vermelha para o soldado ferido.

All-Night Mask

Para que serve: ficar acordado durante as histórias da vovó.
Como conseguir: salve a velhinha do assalto, às 12h30 do primeiro dia, em North Clock Town. Depois, compre a máscara na Curiosity Shop, na noite do terceiro dia.

Kafei's Mask

Para que serve: ouvir um segredo de Anju.
Como conseguir: fale com Madame Aroma em Mayor's Residence (casa do prefeito), entre 10h00 e 20h00 dos primeiro e segundo dias.

Captain's Hat

Para que serve: comandar os Stalchildren (esqueletos).
Como conseguir: em Ikana Graveyard (cemitério), toque a Sonata of Awakening para reviver o guerreiro-esqueleto. Vá atrás dele, derrote-o e abra o baú.

Gibdo's Mask

Para que serve: conversar com as múmias.
Como conseguir: na Music Box House em Ikana Canyon, toque a Song of Healing para a múmia (o pai de Pamela).

Giant's Mask



Para que serve: aumentar de tamanho.
Como conseguir: dentro do Stone Temple, antes da sala do chefe.

Keaton Mask

Para que serve: encontrar a raposa Keaton.
Como conseguir: veja quadro abaixo.

Postman's Hat

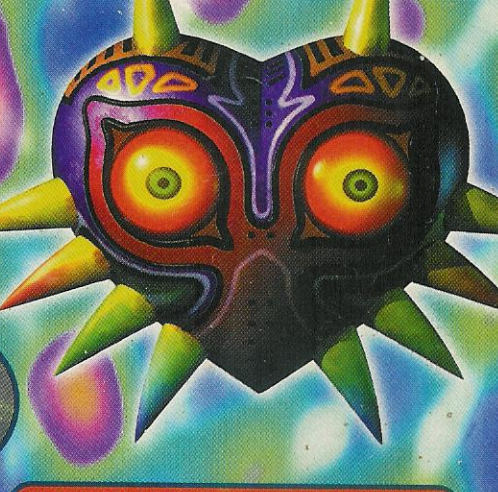
Para que serve: abrir as caixas de correio.
Como conseguir: veja quadro abaixo.

Couple's Mask

Para que serve: encerrar a reunião do prefeito.
Como conseguir: veja quadro abaixo.

Fierce Deity's Mask

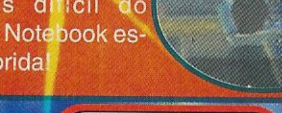
Para que serve: enfrentar Majora no final.
Como conseguir: com todas as máscaras na mão, você poderá entrar nos quatro labirintos lunares e receber a última máscara, que transforma Link num guerreiro devastador.



As máscaras finais: reunindo Anju e Kafei

Três máscaras (Keaton Mask, Postman's Hat e Couple's Mask) requerem um procedimento especial que vai tomar três dias completos. Acompanhe e faça tudo na ordem:

- Entre em Mayor's Residence na manhã do primerio dia e converse com Madame Aroma, na sala da direita. Ela lhe dará a Kafei's Mask.
- Entre 14h00 e 16h00, vá para Stock Pot Inn e converse com Anju, a recepcionista. Responda Yes a sua pergunta para ganhar uma chave. Converse com Anju com a Kafei's Mask depois do carteiro entregar uma carta. Ela irá marcar um encontro com você às 23h30, na cozinha do hotel. Retorne no horário marcado e converse para receber uma carta. Coloque-a numa das caixas de correio antes do amanhecer.
- Às 16h30 do dia seguinte, vá até o Laundry Pool e abra a porta do fundo (aquela que estava sempre trancada). Lá dentro você encontrará Kafei, que lhe dará uma jóia (Pendant of Memories), que deverá ser entregue a Anju. Vá imediatamente para o Stock Pot Inn e dê a jóia a ela.
- A partir das 13h00 do terceiro dia, volte ao esconderijo de Kafei. Ali está o vendedor da Curiosity Shop. Ele lhe dará a Keaton Mask e uma carta de Kafei, que deverá ser entregue a Madame Aroma. Leve a carta até o carteiro no Post Office e siga-o. Depois de entregar a carta, ele lhe dará a Postman Hat. Se quiser, você mesmo poderá entregar a carta: após as 18h00, ela estará em Milk Bar (use a Kafei's Mask). Como recompensa, ela lhe dará uma garrafa cheia de leite.
- Seja rápido agora. Teletransporte-se para Ikana Canyon e siga para a direita até a entrada de Sakon's Hideout. Kafei estará escondido atrás de uma pedra. Espere Sakon entrar na caverna entre 18h00 e 19h00 (não deixe que o veja – use a Stone Mask) e siga-o. Lá dentro, você deve cumprir o quebra-cabeças até chegar à sala final. Depois, retorne ao Stock Pot Inn e entre no quarto trancado do 2º andar. Anju e Kafei vão se reencontrar minutos antes da lua cair e você ganhará a Couple's Mask. De quebra, a missão mais difícil do Bombers' Notebook estará cumprida!



Os pedaços de coração

Link é um cara romântico: ele precisa conquistar o maior número de corações possível para se dar bem na aventura. Seu medidor de vidas pode chegar a até vinte corações, mas você inicia o jogo com somente três. Para cada um dos quatro chefes dos labirintos, você ganha um inteiro. Para os outros treze, é preciso pegar um pedaço por vez, o que resulta em 52 pedaços no total. Confira as localizações de todos:

1 No topo da torre do relógio de Clock Town. Flutue até lá.

2 Em North Clock Town, em cima da árvore sem folhas. Pule nos pilares para alcançar.

3 Em Swordsman School, em West Clock Town. Consiga a pontuação máxima no treinamento avançado (corte os troncos com o golpe perfeito).

4 No Post Office. Entre lá das 6h00 até 0h00 e jogue o minigame com o carteiro: pressione o botão exatamente quando o relógio marcar dez segundos. Use a Bunny Hood para facilitar.

5 Dentro do Stock Pot Inn, à 0h00. Entregue uma carta ou um papel qualquer (troque a Moon Tear pelo Land Title Deed com o Deku Scrub) à mão que sair do buraco.

6 Usando o Postman's Hat, vasculhe as caixas de correios.

7 Em West Clock Town, entre 18h00 e 6h00 do primeiro dia ou do segundo. Converse com as dançarinas usando a Kamaro's Mask.

8 Em Mayor's Residence, em East Clock Town, entre 10h00 e 20h00 do primeiro ou segundo dia, ou entre 10h00 e 18h00 do último dia. Fale com o prefeito usando a Couple's Mask.

9 Usando a Keaton Mask, procure qualquer um dos três círculos de arbustos que se movem quando você se aproxima deles: um em North Clock Town, um em Milk Road e outro em Mountain Village. Detone todos os arbustos antes deles sumirem. Depois, responda corretamente às cinco perguntas feitas pela raposa.

10 Em Stock Pot Inn, entre 6h00 e 18h00 do dia um ou dois. Usando a All Night Mask, converse com a avó de Anju e escute a primeira história, "Carnival of Time". Depois, quando ela lhe fizer uma pergunta, responda "on the eve of the carnival".

11 Usando a All Night Mask, escute a outra história da avó de Anju, "The Four Giants". Depois, quando ela lhe fizer uma pergunta, responda "I dunno".

12 Em West Clock Town, deposite mais de 5.000 Rupees no banco.

13 Em North Clock Town, desça no buraco ao lado da entrada da Fonte das Fadas. Como Deku Link, complete o minigame e bata o recorde de tempo. Retorne nos dois dias seguintes e bata os recordes novamente.

14 Em East Clock Town, entre em Treasure Chest Shop entre 6h00 e 22h00. Vença o minigame como Goron Link.

15 Em East Clock Town, entre em Town Shooting Gallery entre 6h00 e 22h00. Faça cinqüenta pontos no jogo de tiro ao alvo.

16 Em East Clock Town, entre em Honey & Darling's Shop. Consiga os placares máximos nos minigames por três dias consecutivos.

17 Mire o telescópio do observatório para o lado esquerdo da torre do relógio para observar um Deku Scrub entrando num buraco. Entre ali e converse com o Deku. Ele lhe oferecerá o coração por 150 Rupees. Recuse, para ele baixar para 100 Rupees.

18 Entre nos quatro buracos (um em cada canto da área) de Termina Field que têm uma fileira de quatro Gossip Stones. Em cada buraco, transforme-se numa das formas de Link e toque sua música correspondente (se você for um Deku Scrub, toque a Sonata of Awakening, se for um Goron, toque a Goron Lullaby, etc), para mudar a cor da pedra gigante. Após mudar as cores das quatro pedras, o coração surgirá.

19 Em Termina Field, vá até o gramado ao lado da grande árvore seca. Entre no buraco escondido e derrote o monstro.

20 Em Termina Field, entre num buraco ao norte (na região com neve). Derrote todos os Dodongos.

21 Destrua a pedra na entrada de Great Bay Coast. Entre no buraco, dispare uma flecha na colméia, depois mergulhe no poço para pegar o coração.

22 No caminho para Southern Swamp, escale as trepadeiras da árvore gigante até o topo.

23 Entre no Observatory, olhe pelo telescópio e pegue a Moon Tear. Troque-a pelo Land Title Deed com o Deku Scrub, em South Clock Town. Vá para Southern Swamp e, como Link, troque o Land Title Deed com o outro Deku, que está ao lado da cabana de informações. Use a flor para chegar ao telhado.

24 Na seqüência, vá para Goron Village e, como Deku, troque o Swamp Title Deed com o Deku Scrub pelo outro título de propriedade.

25 Em Zora Hall, como Darmani, troque o Mountain Title Deed com o Deku Scrub que está dentro do quarto de Lulu.

26 Em Ikana Canyon, como Zora, dê o Ocean Title Deed ao Deku Scrub, em frente ao esconderijo de Sakon. Use a flor para alcançar o coração.

27 Tire uma pictografia de corpo inteiro de Tingle, o duende vendedor de mapas. Entregue-a ao balconista do Southern Swamp's Tourist Information (serve também uma foto do Rei Deku).

28 Dentro do jardim do Palácio Deku (Inner Palace Garden), do lado esquerdo.

29 Em Woodfall, numa ilha flutuante do lado esquerdo.

30 Após derrotar Odolwa em Woodfall Temple, converse com Koume, a bruxa do passeio de barco, em Southern Swamp. Vença o minigame (acerte o alvo pelo menos vinte vezes).

31 Em Swamp Shooting Gallery (no caminho para Southern Swamp), acerte todos os alvos e consiga 2.120 pontos para aumentar a capacidade de carregar flechas. Acerte todos mais uma vez para ganhar o coração.

32 Após derrotar Goht em Snowhead Temple, vá para Mountain Village, como Zora. Mergulhe na água próximo ao barranco e abra o baú.

33 Usando a máscara Don Gero's Mask, fale com os cinco sapos escondidos. O primeiro aparece no lago de Mountain Village, após derrotar Goht. O segundo está em Clock Town, atrás de uma árvore do Laundry Pool. O terceiro está num tronco no meio do rio, no caminho para o Deku Palace. O quarto e o quinto surgem após dois inimigos serem derrotados: em Woodfall Temple, detone a criatura que protege a chave do chefe; em Great Bay Temple, detone o Wart (o olho gigante). Após encontrar todos, vá até o lago de Mountain Village e use a Don Gero's Mask para escutar a canção.

34 Ensine uma música ao espantalho do Observatory ou do Trading Post (decore a música). Depois, use a Lens of Truth para enxergar um caminho invísivel próximo ao Goron gigante da entrada do Goron Temple. Na plataforma final, toque a canção do espantalho para ele aparecer, e use o Hookshot para chegar até lá.

35 Em Zora's Hall, entre no camarim de Mikau como Zora e use o Hookshot para alcançar o nível de cima. Leia o diário para aprender a seqüência de notas. Entre no quarto de Japa (o baixista) e complete as seqüências com as notas que você aprendeu. Anote tudo, entre no quarto de Evan e toque as dezesseis notas para ele (transformado em qualquer forma, menos em Mikau).

36 No fundo da cachoeira, em Great Bay Coast. Atire flechas no inimigo, depois mergulhe para pegar o coração.

37 Em Pirates' Fortress, há um coração numa cela. Como Goron, quebre os barris e ative o botão. Coloque o Bunny Hood e corra para entrar antes que a porta se feche.

38 Na cabana do pescador, em Great Bay Coast, troque uma pictografia de uma pirata Gerudo por um cavalo-marinho. Coloque-o na garrafa e solte-o na entrada de Pinnacle Rock. Derrote as serpentes marinhas e resgate o outro cavalo-marinho. Junte os dois para ganhar o coração.

39 Em Ocean Spider House (casa das Skulltulas), em Great Bay Coast, use a Captain's Hat e converse com todos os esqueletos (Stalchildren). Depois, dispare flechas nas máscaras coloridas na ordem que eles indicarem.

40 Capture peixes em garrafas e jogue-os no aquário com outros dois grandes peixes, no Marine Research Laboratory, em Great Bay Coast. Após quatro ou cinco vezes, o peixe maior comerá o menor e o coração vai aparecer.

41 Após derrotar Gyorg, pegue o bote que está aportado ao norte do Marine Research Lab. Siga até a ilha do pescador (use o Hookshot para chegar lá) e vença o minigame.

42 Na cachoeira de Great Bay Coast, vença a corrida de natação com os castores para ganhar uma garrafa. Vença mais uma vez (termine em menos de 1m50s) para levar o coração.

43 Nade até a praia próximo ao minigame do pescador e use o Hookshot no pilar da montanha. Plante um feijão mágico no buraco, regue-o e flutue até a plataforma próxima. Toque a canção do espantalho para ele surgir e use o Hookshot para chegar lá.

44 Em Ikana Graveyard, pela noite, converse com os guardas-esqueletos usando a Captain's Hat. Desça na cova, use a Lens of Truth para enxergar o caminho, exploda a parede e enfrente o Iron Knuckle.

45 Em Spirit House, em Ikana Canyon, derrote os quatro Poes no limite de tempo (seu medidor de energia não pode ficar abaixo de três corações).

46 Suba até o telhado do Ancient Castle of Ikana. Dispare uma flecha no cristal-interruptor para extinguir as chamas do pilar ao lado. Use a Flor Deku para flutuar até o coração.

47 No Secret Shrine Behind the Waterfall (em Ikana Canyon, entre no rio e nade na direção contrária à correnteza), atire uma flecha de luz no Sol para entrar e derrote os inimigos das quatro salas.

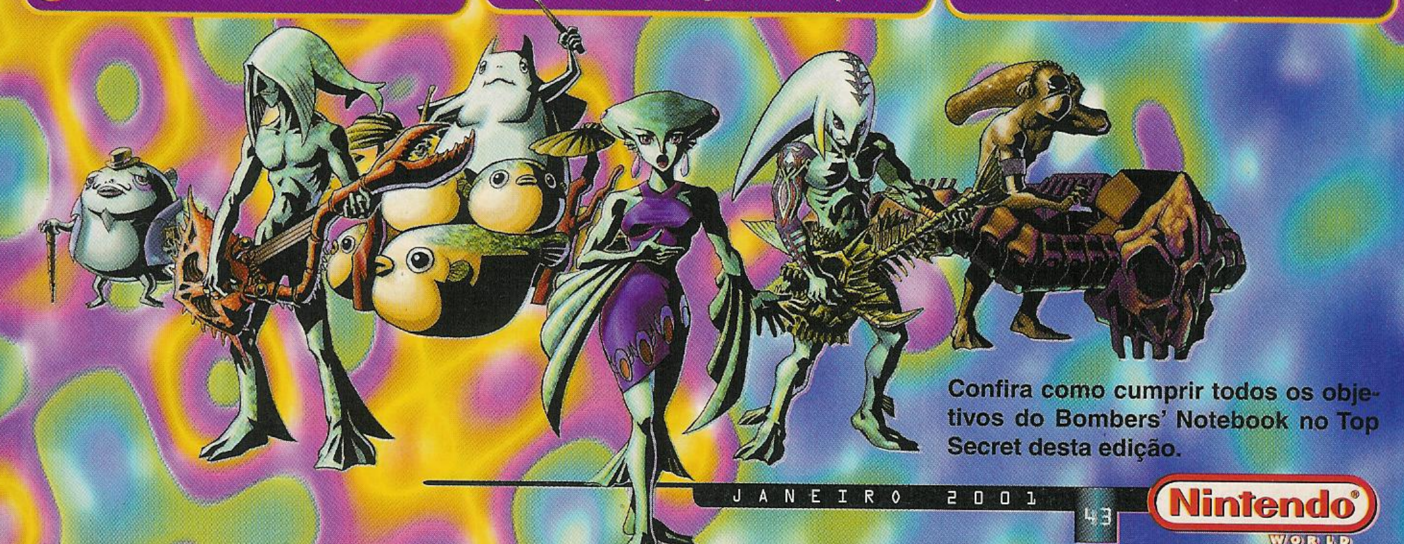
48 Entre em Doggy Racetrack, no Romani Ranch, das 6h00 e 22h00, e participe da corrida de cachorros. Acumule 150 Rupees em vitórias para ganhar o coração. Se usar a Mask of Truth enquanto segurar os cães, poderá ler seus pensamentos e descobrir quais são os mais rápidos (aqueles que dizem "Ruff!!", não os que dizem "Rrr-Ruff!" ou "Hoo-Whine").

49 Cada um dos quatro labirintos da lua contém um pedaço de coração. No Deku Dungeon, use a Flor Deku e flutue até a beirada do lado direito.

50 Na lua, em Goron Dungeon, role em alta velocidade pelos caminhos estreitos até chegar no canto esquerdo, no final.

51 Na lua, em Zora Dungeon, siga o seguinte caminho pelas trilhas para chegar ao coração: esquerda, esquerda, direita e esquerda.

52 Na lua, em Link Dungeon, após abrir a passagem final com o Bombchu.

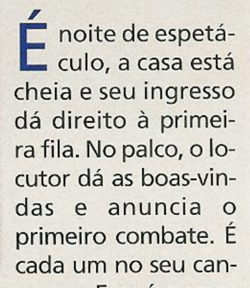


Confira como cumprir todos os objetivos do Bombers' Notebook no Top Secret desta edição.



Tem astro no ringue... e Michael Jackson precisará de outra plástica





É noite de espetáculo, a casa está cheia e seu ingresso dá direito à primeira fila. No palco, o locutor dá as boas-vindas e anuncia o primeiro combate. É cada um no seu canto, pois a luta vai começar. Essa é a emoção de um verdadeiro combate de boxe, e é o que você encontra em Ready 2 Rumble Round 2. Seqüências de cruzados e muita pancadaria estão neste que é um dos melhores games de boxe a surgir num console caseiro. E esta é também a chance de nocautear seus amigos (ou inimigos). São quatro modos de jogo: Arcade, Championship, Team Battle e campeonato (Tournament). Você poderá seguir uma carreira de lutador e ganhar uma grana pelo trabalho, formar times ou disputar lutas mano a mano.

O Championship é o mais complexo. O lutador vive a rotina dos treinamentos na academia e tem que se esforçar em vários aparelhos e exercícios, para desenvolver os músculos e a agilidade dos golpes. Com isso, você melhora as condições físicas do seu pupilo, para depois arrebentar os desafiantes e receber o prêmio da luta. Entre os exercícios estão: pular corda, socar o saco de areia, musculação e aeróbica. No final, você pode tomar uma dose de anabolizantes e vitaminas, que devem ser comprados. Praticando, você ganha força e velocidade, e poderá vencer os desafiantes até conquistar o cinturão de Campeão Mundial.

Festa estranha, gente esquisita

O maior destaque do game é a presença de algumas figurinhas carimbadas que nada têm a ver com o boxe, como o popstar Michael Jackson, o basqueteiro Shaquille O'Neal e os representantes da Casa Branca, Bill e Hillary Clinton. O legal é poder quebrar os dentes de pessoas da alta classe, sem constrangimento algum. Além dos secretos famosos, que aparecerão após você vencer o modo Arcade algumas vezes, há um cartel de dez lutadores normais (na verdade, quase normais) à disposição. Nem todos são brutamontes musculosos. Eles dividem a arena com duas gatas que topam qualquer desafio, mesmo contra marmanjos.

O jogo ganhou novos combos e agora a barra de Rumble possui três estágios diferentes, provendo o lutador de novas habilidades. Quando a palavra Rumble estiver completa na tela, ative o modo "fúria nervosa" apertando A + B. Se você encher a barra até o terceiro estágio, por exemplo, poderá lançar o adversário para fora do ringue com apenas um golpe bem dado. Loucura, meu!

Ronny Marinoto



Selene não tem implante de silicone e é a única brasileira



Com o Rumble no último nível, você ganha a força do Hulk



A luta do século: Michael Jackson enfrenta Bill Clinton



Tipo de jogo:	esporte (boxe)
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Midway
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	8,0
Replay	7,0
NOTA	**7,1**



Para relembrar os velhos tempos de comilança

Também conhecido como "Come-Come", o Pac-Man é um dos seres virtuais mais famosos do século XX. Nos consoles Nintendo ele pouco teve espaço e caiu no esquecimento, ofuscado por outros personagens mais carismáticos. Por isso, a aparição do personagem no N64 – ou melhor, sua versão feminina – foi uma surpresa para todo mundo.
Os objetivos continuam os mesmos velhos conhecidos. Comer o maior número de bolinhas possível, encher o bucho e ainda dar cabo de fantasmas e outras criaturas do mal. E o que mudou? Nada na essência, só na aparência. Aquela perspectiva chapada em duas dimensões ficou pra trás e deu espaço a ambientes tridimensionais, no estilo de Bomberman 64. Agora, além de rodar por corredores, é possível empurrar blocos e explosivos, abrir portas com chaves, usar trampolins e passagens secretas. Os monstros também evoluíram e ficaram bem mais espertos e poderosos. E se você não tem coordenação motora, a versão clássica do game também está disponível. Dá até uma sensação de Déjà Vu daqueles bons tempos que não voltam mais.
No geral, Maze Madness é divertido, bem-feitinho, e tem puzzles espertos, mas perde a graça depois de algumas jogadas. Prefira a versão clássica.

Pablo Miyazawa





DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	ação/Puzzle
Publisher:	Namco
Desenvolvimento:	Mass Media
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	todas as idades

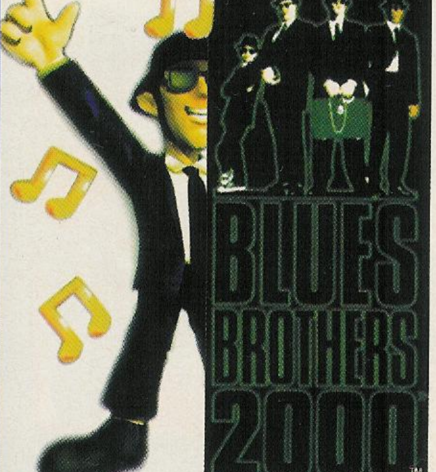
AVALIAÇÃO

Gráficos	6,5
Som	5,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	6,5

NOTA 6,8

N64

O filme é fraco, e o game também



É ótimo ver que as licenciadas de segunda linha, como a Titus, estão produzindo games dentro da nova geração do N64 do mesmo jeito que as companhias de ponta fazem há algum tempo. Blues Brothers 2000 é um game de plataforma que se encaixa nessa categoria. Possui gráficos quase tão definidos quanto Banjo-Kazooie e uma jogabilidade mais precisa que os jogos antigos. Porém, ele não está à altura de um game da Rare, principalmente devido à falta de originalidade (das fases e do controle de jogo) e ao andamento, cheio de objetivos confusos, que o torna um pouco tedioso.
O game é baseado na seqüência do cultuado filme Os Irmãos Cara de Pau, que contava a saga de dois irmãos que lutavam pra tocar numa banda de blues ao mesmo tempo em que tinham encrencas com a lei. No jogo, a história é basicamente a mesma, porém situada num ambiente de desenho animado. Infelizmente, a mais dura verdade é que Blues Brothers é outro game que usa a licença de um sucesso do cinema para fazer um game de plataforma apenas mediano. Assim, nem os bluezinhos de computador salvam.

Cassiano Barbosa





DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	ação/plataforma
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Player 1
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	4,0
Jogabilidade	5,5
Diversão	5,0
Replay	5,0

NOTA 5,3



Ei, meu filho, cadê você?? Estou caçando fantasmas no N64!

Scooby-Doo, o cão mais bisbilhoteiro do mundo, vai resolver mistério atrás de mistério em seu N64. Quer dizer, ele e o Salsicha, que não consegue ficar meia hora sem fazer uma boquinha. Classic Creep Capers é um game de aventura no estilo inaugurado por Alone in the Dark e aperfeiçoado por Resident Evil. Mas não espere os sustos e a alta dose de suspense dessas séries. O game tem lá seus momentos assustadores, mas não vai chegar a deixá-lo de cabelo em pé e com medo de apagar a luz. Scooby sempre foi um desenho, e o game segue essa trilha cartunesca. São quatro mistérios tirados de episódios clássicos e um quinto, inédito, se você matar as primeiras charadas.



Velma, sempre ela, perde os óculos mais uma vez

O melhor amigo do cão

Estamos falando de um game chamado Scooby-Doo, mas ele muito bem poderia se chamar Salsicha, pois é o magricelo que você controla. O cão vem sempre junto, mas você não dirige as ações dele. O que é mal, pois há momentos em que ele se mete na frente de Salsicha e atrasa tudo. E já que falamos de pontos fracos, vamos falar do outro, e último, defeito.
SD:CCC usa movimentação 3D em ambientes estáticos. Você pode andar livremente dentro da limitação de uma tela; ultrapassando esse limite, outra tela – geralmente com outra perspectiva – é exibida. O que atrapalha é que a movimentação de uma tela é passada para a outra. Como a perspectiva é diferente na mudança de telas, os controles ficam confusos. Se você estiver só andando nem vai notar, mas se estiver fugindo, isso fará diferença. Para os controles ficarem adequados, você deve soltar a alavanca por um segundo para que o game "reaprenda" a movimentação correta.



Ei Salsicha! Não é um biscoito aquilo ali no chão?



Scooby, meu filho! Segure a escada para mim, por gentileza!

Enigmas e guloseimas

Seu objetivo é recolher pistas para que seu grupo monte uma armadilha para capturar o monstro. Só que Scooby e Salsicha não morrem nunca. Existe um medidor que registra o nível de coragem deles. Sempre que encostam em algo que não devem ou se assustam, a coragem diminui. Quando o medidor chega a zero, eles ficam medrosos e voltam um trecho da fase. E se já tiver achado a cozinha, é só fazer um rango e recuperar a bravura. Os gráficos são lindos e muitas vezes chegam a ser melhor do que o desenho. O som foi bem trabalhado e se você se lembrar bem do Cartoon, vai ter uma boa sessão nostálgica. Atenção às risadas de Scooby – estão iguaizinhas!
Scooby-Doo é indicado para quem curte um game de aventura ou suspense, mas vai agradar mesmo os fãs do cão glutão e seu companheiro Salsicha.

Eduardo Trivella



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	aventura
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Terraglyph Interactive
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	6,5

NOTA **7,4**

Mia Hamm soccer 64

Em campo elas decepcionam com um futebol de 3ª categoria

Depois de marcar um golaço e despachar o Brasil nas semifinais das Olimpíadas, Mia Hamm protagoniza o primeiro jogo de futebol feminino para o Nintendo 64. Mia é considerada a melhor jogadora do mundo, por isso foi a escolhida para brilhar nos campos virtuais. Menos técnico e com pouca velocidade, os jogos de futebol feminino costumam não ter muita emoção. No video game é a mesma coisa: são poucos os comandos, as jogadas não têm criatividade e é difícil até cruzar uma bola na área. Isso sem falar na atuação das goleiras, que "batem roupa" e largam bolas fáceis de pegar.
Mas, nem tudo está perdido. Há algumas opções bacanas, como o jogo de câmeras. Dá pra regular o ângulo, a distância e a altura para melhorar a visualização. Os jogos são disputados em dez estádios virtuais. Você pode realizar treinamentos de dia ou à noite e em condições de tempo variadas, como sol e chuva. São apenas dois torneios que envolvem times americanos e seleções mundiais: a World Cup, com 32 seleções (pelo menos o Brasil não foi esquecido), e a U.S. League Season, com dezoito equipes americanas.
É proibido usar salto alto, xingar o juiz e cuspir no chão, mas pernas depiladas não vão faltar. Se o futebol é ruim, pelo menos podemos apreciar as gatinhas. Já é alguma coisa.

Ronny Marinoto




As comemorações são feias e elas não levantam a camisa. Droga!

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



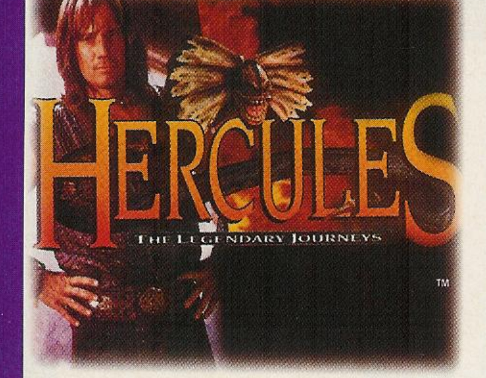
Tipo de jogo:	esporte/futebol
Publisher:	SouthPeak Interactive
Desenvolvimento:	Silicon Dreams
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	4,0
Som	3,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	5,0
Replay	4,0

NOTA **4,4**

O filho de Zeus merecia um game melhor



A Titus é a empresa mais inconstante do mercado. Às vezes faz uns joguinhos legais e logo na seqüência faz coisas péssimas. Superman foi um dos piores jogos já vistos, Xena não foi dos melhores e agora eles vêm com esse Hercules (baseado na série de TV com o bombadão Kevin Sorbo), que é ruinzinho de dar dó.
Os cenários são feios (apesar de parecidos com Zelda: Ocarina of Time), o Hercules parece uma gazela correndo, os inimigos são absolutamente burros e ridículos, o som é horrendo e todo o resto vai pelo mesmo caminho.
Você começa numa fase de treinamento e depois passa para os estágios propriamente ditos. Mas tudo é tão bobo, fácil e mal pensado que a vontade é de desligar o video game e ir ouvir música ou assistir o Sérgio Mallandro. Sinceramente, a gente não sabe o que é pior: o Sérgio Mallandro ou jogar Hercules no Nintendo 64. O filho de Zeus merecia um tratamento mais caprichado, você não acha?

Odair Braz Junior






Hercules é saradão, mas tem cérebro de ostra. De que adianta?

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	aventura
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Player 1
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	maiores de 13 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	5,0
Som	4,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	4,0
Replay	2,0

NOTA **3,9**



Empilhe os blocos e capture todos... mais uma vez

Se você é daqueles que andava reclamando da falta de bons jogos de Puzzle para o Game Boy, ou é desses fãs de Pokémon que sempre aguardam por novas formas de capturar os bichinhos, então sua espera chegou ao fim. Seguindo o rastro de sucesso deixado por Pokémon Puzzle League no N64, chega enfim ao Ocidente Pokémon Puzzle Challenge, originalmente batizado no Japão de "Pokémon Depanepon".

Você joga no papel do novo herói de Pokémon Gold & Silver, tendo um objetivo nada simples: organizar os diversos bloquinhos pela tela de modo a formar seqüências de pelo menos três peças iguais na horizontal ou na vertical, vencendo assim seus desafiantes e conquistando os vários prêmios. Até aqui, nada de muito inovador em relação aos demais games do gênero. O diferencial fica por conta da forma como os blocos surgem: ao invés de descerem, as peças vão subindo, em linhas pela tela!

Você inicia o game com as três novas estrelas de Pokémon – Cyndaquil, Totodile e Chikorita – e deve escolher entre um deles para superar os desafios. À medida que você avança no jogo, entretanto, novos monstrinhos exclusivos de Gold e Silver são liberados, incluindo Pichu, Elekid, Bellossom e, claro, nosso "querido" Pikachu. Isso sem mencionar a participação importante de diversos outros estreantes, como Steelix e Kingdra.

Se você vacilar, o bicho pega!

Tornando-se o maior mestre do bloco

Outro ponto de divergência entre este e sua versão para N64 é a existência de uma série de novos modos bastante variados, lembrando muito o saudoso Tetris Attack, para Super NES. Os destaques maiores vão para o Challenge, o Puzzle e o Line Clear. O primeiro faz as vezes de um modo com história, no qual o objetivo é enfrentar os líderes de ginásio, derrotar seus Pokémon – removendo toda sua energia, valendo tanto a tabela de fraquezas dos tipos quanto o número de blocos eliminados – e conquistar suas insígnias. No Puzzle você enfrenta o professor Carvalho e tem que realizar diversas missões, desde sumir com todas as pedras até fazer um certo número de pontos num tempo limite.

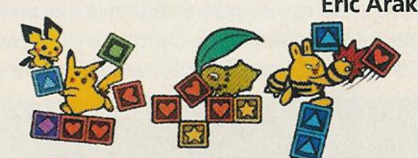
Mas é o Line Clear que se tornará seu principal modo, uma vez que ele é o responsável pela liberação de mais bichinhos para o seu grupo. Apesar de precisar eliminar todas as peças num determinado limite, não será fácil: à medida que os líderes de ginásio vão avançando, o grau de dificuldade se eleva, e logo você deverá incluir linhas mais complexas para chegar à vitória .



Tá na hora do combo!

Em resumo, com a baixa safra de bons Puzzles para o portátil, Pokémon Puzzle Challenge caiu como uma luva para agradar aos fãs do gênero. Seus gráficos simples, implementados pelas animações constantes, e o som mediano nem chegam a ter grande papel aqui. Se você se viciou na versão para o Nintendo 64, mas não encontrava tempo para jogar durante a correria do dia a dia, aqui está a solução. Garantimos que você não conseguirá mais largá-lo!

Eric Araki





DADOS

Tipo de jogo:	Puzzle
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Intelligent Systems
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

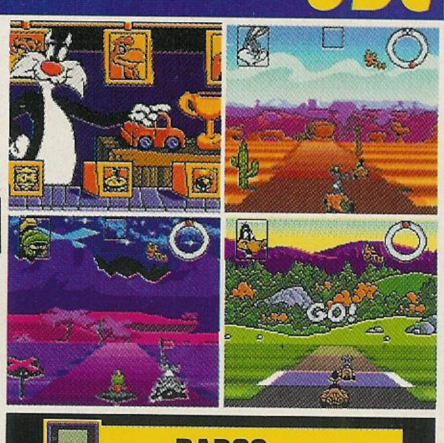
AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	7,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Replay	8,5

NOTA 8,3



A turma mais divertida dos desenhos mais uma vez no Game Boy



Pelo visto, temos uma invasão de jogos do Pernalonga e companhia. Depois de se divertir com os jogos de plataforma, é chegada a hora de competir no mais novo título de corrida para o Game Boy Color: Looney Tunes Racing. Seguindo a mesma linha de Mario Kart, seu objetivo é conquistar os diversos campeonatos existentes na pele dos principais personagens da Warner, como Pernalonga, Patolino, Willie Coyote e outros. Isso sem mencionar os inúmeros dispositivos inventados pelas indústrias Acme – as já conhecidas bugigangas dos desenhos, como bigornas, explosivos, superímãs e outros –, perfeitas para frustrar o avanço de seus oponentes e transformá-lo em vitorioso. Mesmo pecando diversas vezes na velocidade, os gráficos estão na média do portátil e possuem grande fluência, conferindo uma jogabilidade razoável. A parte sonora, mesmo que simples, ajuda bastante na ambientação. Em resumo, se você é fã de carteirinha desses amalucados desenhos, esta é uma boa opção.

E.A.

DADOS

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames
Salva?	sim (bateria)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

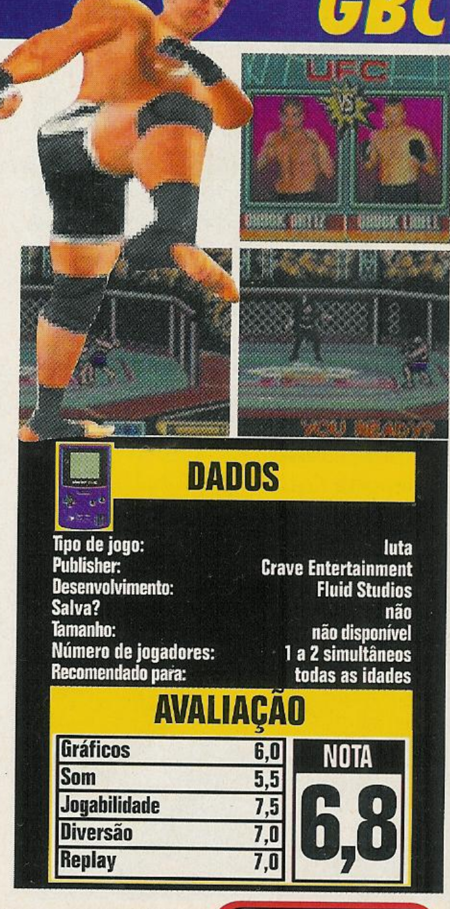
AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	6,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,0
Replay	5,0

NOTA 6,4

Vale tudo... menos xingar a mãe

UFC™



Manja aquela modalidade de luta que virou moda há um tempinho? Aquela na qual dois gorilas se batem dentro de uma arena octagonal, até que um deles não tenha mais condições de levar porrada. Acertou quem falou Vale-tudo, o campeonato sangrento que junta lutadores de todos os estilos, de luta livre a briga de rua. O Brasil costuma se dar bem, principalmente pela participação da família encrenqueira dos Gracie e sua escola de Jiu-Jitsu.

No geral, Ultimate Fighting é um bom game de luta. Pelo menos não segue aquele padrão "ganha quem apertar o botão de soco mais rápido". Os movimentos até que são variados. Soco com o direcional para trás é de um jeito, pra frente é de outro. Com os chutes, é o mesmo esquema. Mas não seria uma luta de Vale-tudo se os oponentes não se atracassem no chão. Para isso, basta apertar A e B ao mesmo tempo, de frente pro inimigo. E aí, já sabe, basta ficar socando até que o figura consiga se soltar.

Oito lutadores de várias modalidades estão disponíveis, entre eles o brasileiro Pedro Rizzo. O legal é que Pedro é o único gringo entre os sete americanos. Outra vantagem é o VS Mode, que permite tirar um contra com um amigo via cabo Game Link. Enfim, nenhuma maravilha, mas segura a bronca.

Cleiton Campos

DADOS

Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Crave Entertainment
Desenvolvimento:	Fluid Studios
Salva?	não
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0
Som	5,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,0
Replay	7,0

NOTA 6,8

O pato endoidece em jogo para a garotada

Não é preciso ser nenhum gênio do video game para saber o que esperar de um jogo com a marca Disney. Afinal, Donald Duck Goin' Quackers – lançamento da francesa UBI Soft exclusivo para o Game Boy Color – é um daqueles jogos que, apesar de uma preocupação louvável em oferecer excelentes gráficos, foi feito sob medida para a garotada menor e também menos exigente. Por essa razão, o título traz os mais velhos clichês do gênero plataforma, como coleta de objetos e itens que deixam o personagem invencível. O grande charme, entretanto, está em colocar o divertido Pato Donald correndo como um louco (e fugindo de cobras, abelhas e até pequenos tufões) em busca de sua namorada raptada.

A história é a seguinte: depois de saber do rapto de Margarida, Donald vai pedir uma ajudinha ao sempre prestativo professor Pardal. Através de seu invento, o "Teleporte Gyro-Gama-Tubal", o nosso herói é enviado para recuperar objetos que poderão mandar o vilão Merlock (que veio de outra dimensão) de volta para seu lugar. O problema é que a engenhoca ainda não está terminada, e o cientista não tem a menor idéia de onde Donald irá parar.

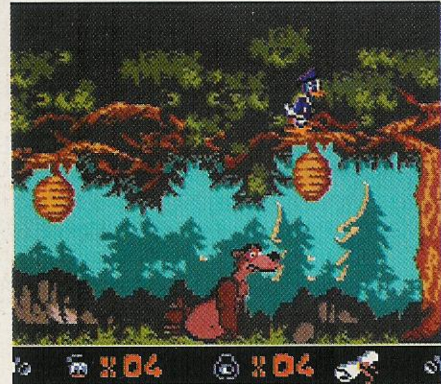


Podia ser mais difícil...

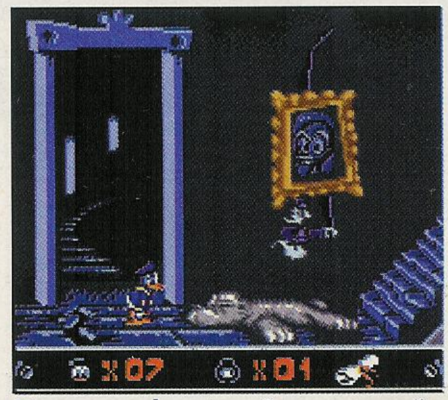
Qualidade de imagem não falta, principalmente na movimentação do Donald, que anda, pula, corre e também rasteja para ir coletando os objetos. E na hora em que você descobre que o pato dá aquele providencial pulinho duplo (igual a diversos personagens de games de plataforma, como Yoshi's Island) a vida fica ainda mais fácil. Ou seja, depois de apertar o botão para saltar, um novo aperto faz ele pular mais longe. Tal habilidade é algo fundamental em algumas fases do jogo, que possuem obstáculos bem altos e aquelas "beiradinhas" tradicionais bem difíceis de alcançar.

Talvez o maior problema esteja nas pouquíssimas fases que o game oferece. São apenas quatro mundos diferentes para se aventurar. Ou seja: se você é um daqueles jogadores mais viciados, vai acabar o jogo em dois tempos – ainda mais porque não há níveis diferentes de dificuldades. Não há também muita conversa, mas o jogo oferece os textos escritos nas línguas inglesa, francesa, alemã, espanhola ou italiana. Enfim, uma boa opção para a garotadinha menor.

Ricardo Matsumoto



Cuidado com o Ursinho Blau-Blau



Pavor, medo e tensão na mansão



DADOS

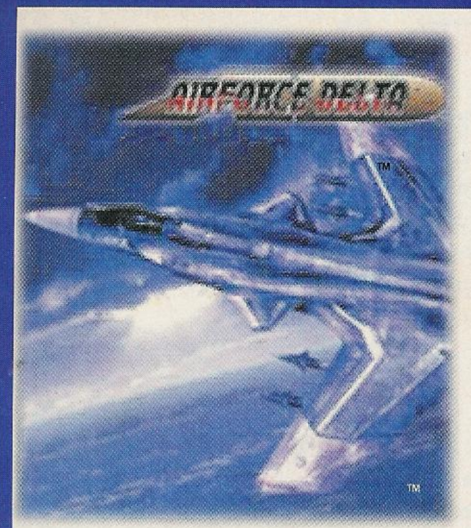
Tipo de jogo:	ação
Publisher:	UBI Soft
Desenvolvimento:	Infogrames
Salva?	não (password)
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

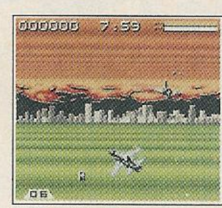
AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,0
Replay	6,5

NOTA 7,0

Dê uma de Tom Cruise e cruze o espaço nas mais avançadas naves de guerra







Prepare-se para uma aventura a mais de 900 Km/h e 10.000 m de altitude, que deixará seus nervos à flor da pele e a fuselagem do seu avião toda picotada pelas metralhadoras inimigas. Pilotando as mais modernas aeronaves de combate, sua missão é enfrentar os rápidos caças inimigos, protegendo as bases terrestres aliadas.
Nas dez fases disponíveis (jogando no modo normal ou acima), você poderá pilotar oito tipos diferentes de caças, entre eles o Mig-29 e o Mirage 2000. Seus objetivos são simples. Na maioria das vezes existirá um certo número de inimigos que devem ser abatidos, e entre as fases alguns aviões bombardeiros surgem como se fossem chefes. Tanques, lança-mísseis, cruzadores e porta-aviões também aparecem na lista de objetivos, por isso alguns voôs rasantes serão inevitáveis.
Você vai precisar arrecadar uma grana para comprar novos equipamentos, e só conseguirá isso destruindo os inimigos da tela. Por isso, faça uma limpa na maior área possível. De resto, basta se ligar no radar no canto inferior direito e localizar os alvos.
Airforce Delta é da Konami, mas isso não quer dizer muita coisa. O game é apenas "legalzinho", mas vale a conferida.

Ronny Marinoto

DADOS

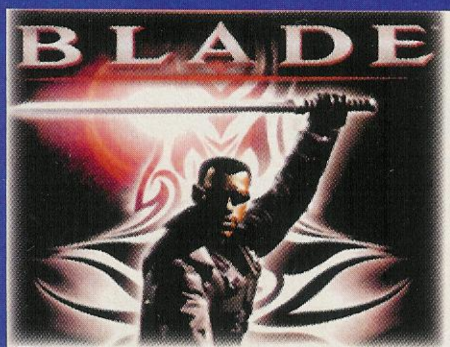
Tipo de jogo:	ação/tiro
Publisher:	Konami
Desenvolvimento:	Konami
Salva?	não (password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

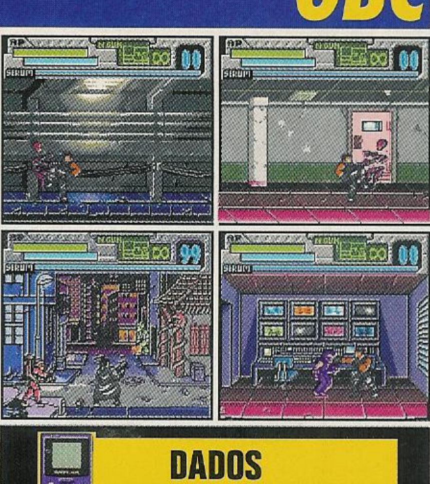
AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0
Som	5,0
Jogabilidade	5,0
Diversão	6,0
Replay	6,0

NOTA 5,2

Wesley Snipes encara vampiros no seu portátil





Blade era mais um dos super-heróis desconhecidos da Marvel, até que suas histórias foram arrancadas da gaveta para ganhar a telona num filme estrelado pelo astro Wesley Snipes. E foi aproveitando o roteiro sinistro do filme que a Activision criou a versão portátil.
Os vampiros estão infiltrados na sociedade humana e pretendem controlar o futuro da humanidade. Os chupadores de sangue ocupam setores importantes da sociedade e são donos de empresas que controlam cidades sem que ninguém saiba. E é aí que entra Blade, o caçador de vampiros que pretende eliminá-los de uma vez por todas, para vingar sua mãe, morta por um deles. Ele é chamado de "Daywalker", porque tem os mesmos poderes dos vampiros, mas pode andar ao Sol sem ter que usar filtro solar fator 1000.
O game traz um estilo muito apreciado, mas esquecido nos games atuais: a pancadaria de rua, na qual o personagem sai na porrada com tudo que encontrar pela frente. Algumas vezes, o cenário muda e se transforma numa espécie de tiro ao alvo. Os gráficos e a trilha sonora são bem bacanas para os padrões do console. Mas nem tudo é perfeito: o jogo não tem Continues nem Save Points, ou seja: perdeu, volta pro começo da fase. Blade demorou, mas fez bonito junto aos bons games de super-heróis que estão saindo ultimamente.

Renato Siqueira

DADOS

Tipo de jogo:	ação/tiro
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	HAL Corp & Avit Inc.
Salva?	não (password)
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	maiores de treze anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	6,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	6,0

NOTA 7,2

Pokémon Gold & Silver

Aprenda a fina arte de criar monstrinhos

Por Eric Araki

Quem nunca imaginou qual seria o resultado do cruzamento entre um Pikachu e uma Clefairy? Ou mesmo algo mais audacioso, como um Mew e um Mewtwo na busca por um poderosíssimo Mewthree (opa, isso não existe!)? Foi pensando nisso que a Nintendo adicionou os gêneros masculino e feminino aos Pokémon e desenvolveu o sistema de cruzamentos para as versões Gold e Silver. Agora, se você achava que a criação de Pokémon não passava de uma inutilidade, sua Nintendo World prova o contrário e ensina como tirar o máximo proveito dessa capacidade. Solte sua imaginação e prepare o espírito fazendeiro!



Como fazer cruzamento entre Pokémon



1. Entre no Day-Care Center, na Rota 34 do continente Johto. Deixe um Pokémon macho e uma fêmea juntos, ao mesmo tempo, com o casal que cuida do Day-Care (o macho com o homem e a fêmea com a mulher).

2. Os dois Pokémon precisam mostrar interesse um pelo outro. Se isso acontecer, um ovo surgirá. Quanto mais os Pokémon se gostarem, mais rápido o ovo vai aparecer, e mais rápido vai chocar. Se não houver interesse, nada acontecerá (e nem adianta insistir!).





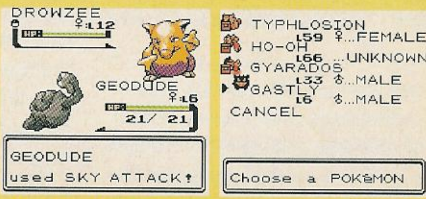
As vantagens dos filhotes

Além de existirem criaturas obtidas somente por meio dos cruzamentos, há diversas vantagens em se criar um Pokémon. Primeiramente, os filhotes possuem atributos bastante superiores àqueles encontrados em Pokémon capturados, já que têm ainda uma maior afinidade com o treinador e podem evoluir com muito mais facilidade que suas versões selvagens.

Outra possibilidade é a redução da necessidade de se jogar diversas vezes e realizar inúmeras trocas para obter todos os 250 Pokémon possíveis. Para se obter o Cyndaquil e suas evoluções, por exemplo, você não precisará começar o jogo três vezes ou trocá-lo com outras versões: basta gerar alguns filhotes. Isso também vale para outros mais raros, como Kabuto ou Eevee – já imaginou o trabalho que seria jogar seis vezes apenas para conseguir todas as suas formas diferentes?

Qual determina o quê?

"Se eu cruzar um Onix com um Marill, o que vou receber?", você se pergunta. A resposta é simples: depende de quem é o macho e quem é a fêmea. A hereditariedade do filhote é determinada da seguinte forma: a espécie provém diretamente da mãe, ao passo que os atributos e ataques são influenciados pelo pai. No caso acima, se o Onix for a fêmea, você conseguirá um descendente Onix com o golpe Bubble Beam do pai. Vale lembrar que quanto mais poderosa a técnica, menor é a chance de que ela seja passada adiante. Por isso mesmo, são raros os Pichus com Thunder ou Bulbasaurs com Solar Beam.



Existem ainda Pokémon encontrados somente em determinados sexos, como é o caso do Taurus e da Miltank, além de outros que possuem sexo indefinido, da mesma forma que Entei ou Magnemite. Abaixo, segue uma listagem dos Pokémon de sexo único ou ausente que podem procriar:

Pokémon sempre fêmeas

Chansey
Blissey
Jynx
Smoochum
Kangaskhan
Miltank
Nidoran fêmea
Nidorina
Nidoqueen



Pokémon sempre machos

Nidoran macho
Nidorino
Nidoking
Tauros
Tyrogue
Hitmonchan
Hitmonlee
Hitmontop



Pokémon assexuados

Ditto
Magnemite
Magneton
Staryu
Starmie
Voltorb
Electrode



Ditto: o perfeito coringa

Está procurando uma Magmar fêmea, mas só consegue encontrar machos? Você tem duas opções: ou importa alguns deles da versão Azul, rezando para que uma seja fêmea, ou utiliza um Ditto. Os Dittos não possuem sexo e, por natureza, podem se transformar em qualquer Pokémon conhecido. Por essa capacidade tão particular, eles são um ás na manga dos Treinadores, podendo fazer o papel de qualquer espécie, contanto que você possua um dos componentes do par. Assim, se você precisa de um Igglybuff mas tem somente uma Jigglypuff fêmea, você pode cruzá-la com o Ditto e ter os mesmos resultados. Por fim, Ditto ainda possui outro papel importante: ser o único capaz de procriar com Pokémon de sexo único ou sem sexo.

Pokémon únicos... mesmo!

Mesmo com essa infinidade de possibilidades, ainda existem cruzamentos que não levam a lugar algum, seja com a ajuda de Ditto ou não. Os motivos são os mais variados: ou por serem Pokémon muito ímpares ou poderosos – e, por isso, não deveriam existir dois dessa mesma espécie, como por exemplo Lugia e Articuno – ou por serem filhotes. Abaixo seguem-se os Pokémon que não geram proles, não importando na companhia de quem estejam.

Pokémon que não podem procriar

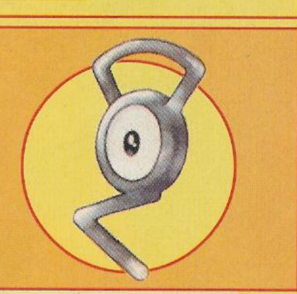
Articuno
Cleffa
Elekid
Entei
Ho-oh
Igglybuff
Lugia



Magby
Mew
Mewtwo
Moltres
Nidoqueen
Nidorina
Pichu



Raikou
Smoochum
Suicune
Togepi
Tyrogue
Unown
Zapdos



Deu tilt!

E por falar em criação, alguém notou nossa mancada na Pokémon Agenda que demos de brinde na edição 27? Nos dados sobre o Magby (número 240), publicamos que o cuzamento de um Magmar de cada sexo resultaria em um... Elekid. Errado! A união de dois Magmar resulta em um Magmar. O redator jura que foi erro de digitação... e a gente finge que acredita!

As melhores dicas do ano que passou

2000 foi um ano bacana e cheio de games divertidos para nós Nintendomaníacos. Para comemorar esse grande ano, a Equipe Nintendo World fez um servição para seu deleite. Garimpamos nossos arquivos secretos e selecionamos aqui as melhores dicas dos games lançados no ano 2000, para N64 e Game Boy. Aproveite e faça a festa!

Nintendo 64

007 - O Mundo não é o Bastante

os melhores do ano Nintendo World 7º colocado

Modo Wildfire
Complete a fase City Of Walkways 2 na dificuldade Agent em menos de 3m40s.

Fase Air Raid
Complete a fase Masquerade na dificuldade Agent em menos de 3m15s para habilitar a fase Multiplayer, Air Raid.

Fase Castle
Complete a fase Subway na dificuldade Agent em menos 2m15s para habilitar a fase Castle no Multiplayer.

Fase Team King Of The Hill
Complete a fase King's Ransom na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 2m20s para habilitar a fase Multiplayer Team King Of The Hill.

Fase Sky Rail
Complete a fase Cold Reception na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m15s para habilitar a fase Multiplayer Sky Rail.

Novos civis
Complete a fase City of Walkaways 1 na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m35s.

Novos soldados
Complete a fase Midnight Departure na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m05s.

Novas roupas
Complete a fase Courier na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 2m.

Novos agentes
Complete a fase City of Walkways na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 3m45s.

Novos cientistas
Complete a fase Masquerade na dificuldade 00 Agent com tempo inferior ou igual a 4m20s.

Personagens conhecidos
Complete o game na dificuldade Agent para habilitar os personagens Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Army Men: Air Combat

Passwords
Fase 2: ↑, ↓, ←, →
Fase 3: ↑, ↓, ←, ↑
Fase 4: ↓, ↑, ←, →
Fase 5: ↓, ↑, ←, ↓
Fase 6: ↓, ↑, →, ↓
Fase 7: ←, ↓, L, ↑
Fase 8: ←, ↓, L, ↑
Fase 9: ←, ↓, L, ↓
Fase 10: L, ↑, ←, ↓
Fase 11: L, ↑, ←, ↑
Fase 12: L, ↑, L, ↓
Fase 13: L, ↓, ↑, ←
Fase 15: C↓, L, ↓, ↓
Fase 16: R, C←, →, ↑

Army Men Sarge's Heroes 2

Códigos para as fases
Fase 2 FLLNGDWN
Fase 3 GTMLK
Fase 4 CHLLBB
Fase 5 CLSNGN
Fase 6 DGTHS
Fase 7 FRNKSTN
Fase 8 BDBZ
Fase 9 LBBCK
Fase 10 DSKJB
Fase 11 GTSLP
Fase 12 SMLLVLL
Fase 13 CHRGT
Fase 14 NTBRT
Fase 15 RDGLR
Fase 16 FSTNLS
Fase 17 WHSWZRD

Novo uniforme
Coloque o código TNMN

Cruis'n Exotica

Turbo
Aperte rapidamente o botão de acelerador duas vezes seguidas. O carro vai empinar, aumentando sua velocidade. Use isso para saltar rampas, obstáculos e adversários.

Nitros
Jogando no modo Cruis'n Challenge, veça todas as provas de uma região. O último desafio é sempre uma competição de arrancada. No início da competição de arrancada, será mostrada uma seqüência de comandos. Repita os comandos e vença a disputa para ganhar os nitros. Eles serão acionados pelo botão Z durante as corridas.

Exotica Mode
Termine o jogo no modo Cruis'n Exotica. No menu de Options selecione Exotica Mode e divirta-se com as variações Wacky e Insane, que deixarão o jogo com cores psicodélicas.

Excitebike 64

os melhores do ano Nintendo World 8º colocado

Acesse o Menu de truques
Para ativar os códigos você precisa primeiro acessar o Cheat Menu. Para isso, segure os botões L, C→, C↓. Segurando os três botões, aperte A, e a tela Enter a Cheat Code aparecerá. Agora é só escrever os códigos abaixo:

Abrir todos os Stunts: TRICKSTER
Pistas invertidas: YADAYADA
Modo noturno: MIDNIGHT
Foto dos criadores: UGLYMUGS
Cabeção: BLAHBLAH
Cabeças pequenas: PINHEAD
Modo superdifícil: PATWELLS
Stunt bônus: SHOWOFF
Invencibilidade: MOWER
Piloto invisível: INVISRIDER
Piloto transparente: XLURIDER
Debug mode: IMGOINGNOW
Modo multicolorido: ROTCOLS

Banjo-Tooie

Os melhores do ano Nintendo World 5º colocado

Códigos secretos

Entregue para o Livro Cheato as páginas (de Cheato) encontradas no game. A cada cinco páginas ele vai lhe dar um código secreto, para ser inserido na Code Chamber. Coloque o código e depois acione o truque no painel à direita da sala.

Páginas/código/efeito

cinco páginas: Feathers, duplica a quantidade de penas.
dez páginas: Eggs, duplica a quantidade de ovos.
quinze páginas: Fallproof, não permite perder energia nas quedas.
vinte páginas: Honeyback, recupera a energia lentamente após você ser atingido por um ataque inimigo.
Vinte e cinco páginas: Jukebox, teste de som na Jukebox em Jolly Roggers Lagoon.
Encontrando o ovo azul: Homing, os tiros tornam-se teleguiados.

Disney's Tarzan

Seleção de fases

No menu principal faça a seqüência: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Se a dica funcionar, o nome Press Start desaparecerá. Aí, é só colocar para baixo no direcional. A opção Cheats surgirá logo abaixo do Character Screen.

Versão original

Complete o modo tutorial para habilitar a opção Special Tracks, onde você pode jogar a versão de Excitebike lançada para Nintendinho.

Modo Soccer

Termine em primeiro lugar a Silver Round da categoria Novice. Assim, você habilita o modo de futebol com motocicletas.

Modo Hill Climb

Termine em primeiro lugar o Gold Round da categoria Amateur. Isso libera o desafio de subida de montanha.

Modo Excite 3D

Termine em primeiro lugar o Challenge Round da categoria Pro, para acessar o modo com visual 3D das motocas.

Harvest Moon 64

Aniversário das garotas

Aniversário da Ann = Summer 14 (Verão).
Aniversário da Popuri = Spring 15 (Primavera).
Aniversário da Karen = Winter 29 (Inverno).

Medidor de amor

As garotas em Harvest Moon possuem corações no canto inferior direito da tela ao lado do texto. Eles medem o nível de paixão entre os personagens.
Branco: indiferente.
Azul: amigável.
Verde: já está dando aquela olhadinha!
Amarelo: afeição profunda.
Rosa: apaixonada.

Como fazer Elli se apaixonar

Elli gosta de peixe, ovos e leite. Dê um desses itens para ela todos os dias e logo a moça começará a gostar de você.

Como fazer Karen se apaixonar

Para que ela fique caidinha por você, siga essas regras: não fale muito com ela. Fale sempre com o pai dela e com o cara de bandana roxa na cabeça. Na primavera (Spring) e no outono (Fall), procure por uvas selvagens (Wild Grapes) e entregue-as para o pai e para ela todo o tempo. Visite-a no bar quando estiver aberto e quando Karen estiver na praia próximo à casa de Ann pegue a pena azul com o Rick e use-a nela.

Como fazer Ann se apaixonar

Primeiro converse freqüentemente. Ela gosta de flores cor-de-rosa e lã. Você deve mostrar-lhe seu cão e outros animais selvagens também. Como todos os outros personagens do jogo, ela aprecia bolos.

Como pegar garrafas vazias

O único lugar onde você pode comprar garrafas vazias é com Rick nos festivais da cidade, especialmente no Festival das Flores. Com a garrafa você pode comprar remédios ou guardar líquidos.

Medalhas fáceis

Para ganhar medalhas nas corridas de cavalo salve o game um dia antes do evento e aposte todo o seu dinheiro em um único cavalo. Depois de descobrir o vencedor, recomece o jogo e aposte nele. Com as medalhas você pode fazer boas melhoras e ganhar presentes.

Exercitando o cachorro

Para ganhar as corridas de cachorro faça o seguinte: construa uma cerca ou use uma que você já tenha. Coloque seu cão dentro dela e assobie. Ele ficará correndo enquanto você está trabalhando e estará preparado para a corrida.

Noz poderosa

Para prevenir-se de doenças causadas pela chuva, jogue um peixinho na lagoa próxima à barraca dos pescadores. Se você fizer corretamente, um diabinho das águas irá aparecer.

Melhorando o leite e a lã

Leite: se a vaca der pouco leite (100 G), "esqueça" de alimentá-la por um dia. No próximo dia ela estará doente. Compre um remédio do Rancher ou do Potionman e dê para a vaquinha, que começará a produzir Medium Milk (150 G). Faça o processo novamente e ela produzirá 300 G de leite. Você não consegue chegar à produção de Gold Milk (500 G) nesse processo, mas apenas indo para o Cow Festival (Outono, 4 no rancho verde).
Lã: faça o mesmo processo usado para a vaca, mas apenas uma vez, para passar de Wool (900 G) para Good Wool (1800 G).

Jogando vegetais

Jogue qualquer vegetal dentro da lagoa próxima à casa dos carpinteiros. Um espírito aparecerá e lhe concederá um desejo. Escolha entre força, amor e clima.

Cereja poderosa

A lagoa próxima à barraca dos pescadores congela durante o inverno. Com o martelo de ouro, ande pela lagoa congelada e quebre a pedra com o golpe mais poderoso. Dentro da rocha está a Power Berry.

Como melhorar sua casa

Para melhorar o lugar onde você vive no começo do jogo, é necessário madeira e muita grana. Vá até a casa do carpinteiro e dê uma olhada no lado direito da cama para encontrar uma folha de papel. Nela existem algumas opções:

1. Kitchen (Cozinha).
2. Bathroom (Banheiro).
3. Log-terrace (Terraço).
4. Baby bed (Berço do bebê).
5. Stairs (Escadarias).
6. Greenhouse (Estufa).

Escolha uma e retorne para o rancho. Tendo os materiais, o carpinteiro vai começar o trabalho no outro dia.

International Track & Field 2000

O retorno do código da Konami

Na tela-título faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Se estiver correto, um ruído vai confirmar a dica e novos eventos serão abertos.

Guerreiros de metal

Para fazer com que seus esportistas se transformem em caras feitos de metal, entre em qualquer competição no Trial Mode. Escolha qualquer país e, quando for colocar o nome do competidor, escreva uma das palavras abaixo obedecendo as maiúsculas e minúsculas.

Nome	Cor do metal
Helsinki	Ouro
Moscow	Amarelo laranja
Munich	Prata
Roma	Bronze brilhante
Sydney	Prata espelho
Mexico	Verde
Tokyo	Vermelho
Athens	Prata cinzento
Seoul	Prata com vermelho e azul

Truques

Pole vault

Coloque "L.A." como nome no Championship Mode para destravar o salto com vara. Um som confirma a dica.

Eventos extras

Coloque "Montreal" como nome no Championship Mode para destravar o modo Secret Events. Um som confirma a dica.

Modo Ouro

Coloque "Helsinki" ou "Moscow" no Trial Mode para destravar o Gold Mode. Um som confirma a dica.

Modo Bronze

Coloque "Roma" como nome no Trial Mode para destravar o Bronze Mode. Um som confirma a dica.

Modo Metal

Coloque "Sydney" como nome no Trial Mode para destravar o Metal Mode. Um som confirma a dica.

Modo Verde

Coloque "Mexico" como nome no Trial Mode para destravar o Green Mode. Um som confirma a dica.

Modo Vermelho

Coloque "Tokyo" como nome no Trial Mode para destravar o Red Mode. Um som confirma a dica.

Kirby 64: The Crystal Shards

Boss Battle e Movie Mode

Para abrir o Movie Mode e o Boss Battle, é só pegar todos os cristais do game.

Namco Museum 64

Galaga: desarmando inimigos

A versão para Nintendo 64 tem o mesmo código que o Arcade. Na primeira fase permita que todos os inimigos entrem em formação, o inimigo abaixo é a chave para o truque. Mate todos os outros, exceto esse. Depois de eliminar todos, coloque sua nave do lado inferior direito da tela. Permita que ele voe pela tela e tente atingi-lo com uma bomba. Quando ele passar por você não atire! Espere que ele passe novamente e, no momento em que não estiver atirando, acabe com ele nessa segunda chance. Isso tomará aproximadamente quinze minutos e desarmará todos os inimigos pelo resto do jogo.

Pole Position: arrancada!

Quando a corrida começar, inicie com a marcha lenta. Então espere alguns segundos até alcançar 160 km/h ou mais. Pressione R para mudar de marcha.

Mario Party 2

os melhores do ano Nintendo World 10º colocado

Como comprar Battle minigames

Complete o minigame Rollercoaster na dificuldade Hard para ganhar a habilidade de comprar os Battle minigames de Woody.

Como comprar minigames de item

É só terminar o minigame Rollercoaster no nível normal para poder comprar minigames de itens com Woody.

Minigame Roller Coaster

Compre os minigames 2vs.2, 3vs.1 e 4vs.4 de Woody para habilitar a Rollercoaster. Esse modo permite que todos os minigames sejam usados em uma aventura.

Caminho diferente para o Dungeon Dash

Você tem dois caminhos para chegar a este jogo. O primeiro é terminando o minigame Roler Coaster no modo normal, e o outro é comprando todos os 4Player Games de Woody. A Piranha Plant vai lhe dar o Dungeon Dash.

Bowser Land

Complete os cinco tabuleiros para Baby Bowser raptar Toad e você ser obrigado a ir para Bowser Land.

Rainbow Run

Compre todos os item e Battle minigames e depois visite o minigame Park. Você ganhará este jogo da Piranha Plant enxotando uma borboleta.

Pokémon Puzzle League

Código do mestre

Segure Z e pressione A, B, R, A, A, B, R, A na tela principal. Todas as opções na Puzzle University estarão abertas.

Dificuldade V-Hard

Segure Z e pressione L, L, A e B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade Hard.

Dificuldade S-Hard

Segure Z e pressione R, L, A, B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade V-Hard.

Fase do Mewtwo

Segure Z e pressione B, ↑, L, B, A, Start, A, ↑ e R, na tela de seleção de treinadores no 2PVS (2P Stadium), ou termine o game na dificuldade S-Hard.

Personagens secretos

Segure Z no primeiro Controller e simultaneamente pressione L + R nos dois Controllers na tela de seleção do segundo treinador.

Tirando sarro

Selecione qualquer modo de jogo para dois jogadores. Selecione o primeiro jogador e então pressione A repetidamente.

Modo turbo

Na tela do título segure Z e pressione, B, A, L, L, para aumentar a velocidade das peças no modo Marathon.

Prêmios

Veja o quadro de treinadores, criaturas e prêmios do jogo.

Equipe Rocket: Weezing, Arbok, Golbat: nenhum.
Tracey: Marill, Venonat, Scyther: nenhum.
Gary: Nidoran (f), Growlithe, Krabby: nenhum.
Brock: Geodude, Vulpix, Zubat: Insígnia de Pedra.
Misty: Horsea, Psyduck, Staryu: Insígnia de Cascata.
Lt. Surge: Raichu, Jolteon, Magneton: Insígnia de Trovão.
Koga: Venomoth, Voltorb, Golbat: Insígnia da Alma.
Erika: Tangela, Weepinbell, Gloom: Insígnia de Arco-íris.
Sabrina: Abra, Hypno, Alakazam: Insígnia de Pântano.
Blaine: Arcanine, Charmeleon, Magmar: Insígnia de Vulcão.
Giovanni: Persian, Sandslash, Nidoking: Insígnia da Terra.
Ritchie: Sparky, Zippo, Happy: Medalha de Elite.
Lorelei: Cloyster, Poliwhirl, Dewgong: Medalha de Elite.
Bruno: Onix, Hitmonchan, Primeape: Medalha de Elite.

Pokémon Stadium

Mais danos

Quando usar um ataque, aperte e segure o botão A quando a descrição do golpe aparecer.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Astros do ringue

Para habilitar novos lutadores, termine o jogo no modo Arcade algumas vezes. Confira o quadro:

Termine uma vez: Michael Jackson.
Termine duas vezes: Shaquille O'Neal.
Termine três vezes: Hillary Clinton.
Termine quatro vezes: Bill Clinton.
Termine o modo Championship uma vez: Mama Tua.

Ridge Racer 64

Efeito de névoa no replay
Durante o replay você pode ligar ou desligar um efeito de névoa no jogo apertando o botão C←.

Mais carros secretos
Carro Blinky
Quando estiver no Time Attack entre no Free Run e corra 99 voltas.

Carro Crazy Canuck
Detone a fase 8 no modo Grand Prix e depois vá para o Car Attack. Basta vencer a corrida com a pista invertida.

Carro de golfe secreto
Para pegar o carro de golfe Caddy, comece o modo Grand Prix e escolha a primeira pista. Quando a corrida começar, acelere até a primeira curva, então retorne e siga no sentido contrário. Com bastante velocidade, atravesse a mureta atrás da linha de largada e corra numa versão invertida da pista. Termine em primeiro lugar e ganhe o carro mais rápido e esquisito do jogo.

A versão clássica de Galaga
Termine a pista Extreme Extra Race em primeiro lugar para poder jogar o clássico Galaga. Detone quarenta aliens para ganhar o carro Galaga'88.

Roadsters

Muita grana, todas as classes e muito mais...
Para ativar as dicas você precisa renomear qualquer personagem usando os nomes abaixo. Se a dica funcionar uma voz dirá "Congratulations".

Easy Money	$1.000.000
fastBUCKS	$250.000
Gimmie All	Todas as classes
Extra rez	Alta resolução
Skywalker	Hovercraft
BigWheels	Pneus largos
Car Radio	Carros miniatura
Chopper	Visão de helicóptero
CheatsOff	Desarma códigos

Mais códigos
Para renomear os personagens, aperte o botão Z na tela de seleção de pilotos. Coloque os códigos como indicado, inclusive maiúsculas e minúsculas:
Smurfing – Todas as vozes dos personagens ficam finas.
Anyway – Libera as pistas invertidas e modo espelho.
Trophies – Já começa o jogo com as copas vencidas. (Obs.: há um espaço antes da primeira letra).

Mario Tennis



Como pegar personagens secretos e abrir novas quadras

Jogador canhoto
Segure L quando estiver escolhendo o personagem.

Pegue Shy Guy
Entre no Tournament e ganhe o Star Cup com apenas um jogador.

Pegue Donkey Kong Jr
Entre no Tournament e ganhe o Star Cup em duplas.

Quadra do Donkey Kong
Ganhe o Mushroom Cup com Donkey Kong.

Quadra do Yoshi e do Baby Mario
Ganhe o Mushroom Cup com Yoshi.

Quadra do Mario Bros.
Ganhe a Mushroom Cup com Mario.

Quadra Piranha Plant
Complete qualquer quadra no modo Piranha Plant.

Quadra Mario Bros. 2
Ganhe todos os torneios de duplas com Mario.

Quadra Castelo do Mario e Luigi
Ganhe todos os torneios, no modo Single e Double no Star Cup usando Mario.

Quadra do Wario e Waluigi
Ganhe todos os torneios em duplas usando Wario.

Quadra Piranha Plant
Vença completamente qualquer quadra no modo Piranha Plant Challenge.

Special Cups
Ganhe os torneios com todos os personagens. Depois, na tela de seleção, aperte o botão R enquanto estiver escolhendo seu jogador, para acessar a Special Cup.

Força extra
Vença o torneio de simples na Star Cup com qualquer personagem. Vá para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre ele, segure r e pressione A. Seu personagem terá mais força nas partidas.

Saque arrasador
Na hora de sacar pressione A+B, para um saque poderoso.

Troféus especiais
Conquiste todos os troféus com todos os personagens, incluindo os secretos Shy Guy e Donkey Kong Jr. Aparecerá, então, a opção Special Cups com três torneios, Rainbow Cup, Moonlight Cup e Planet Cup.

Dificuldade máxima
Vença o Planet Cup com todos os dezesseis personagens para habilitar a dificuldade máxima no Exhibition Matches.

Nova câmera para o Replay
Pressione B quando estiver assistindo ao Replay e ele se repetirá em seguida, mas de um novo ângulo.

Códigos para o Ring Tournament
Este campeonato é aquele no qual, depois de marcar um número de pontos, você pode colocar o seu recorde na Internet. Na tela principal, entre em Special Games e coloque uma das senhas abaixo. Depois de vencer o campeonato, uma senha vai aparecer. Na Internet, entre no site www.mariotennis.com e use a senha para colocar seu recorde na rede.

Copa Mario
A3W5KQA3C

Copa Luigi
M1C2YQM1W

Copa Peach
OF9XFQOFR

Copa Donkey Kong
MM55MQMMJ

Copa Wario
UOUFMPUOM

Copa Waluigi
LA98JRLAR

Copa Bowser
N24K8QN2P

Copa Mariotennis.com
48HWOR482

Copa Blockbuster
ARM6JQARU



Perfect Dark

os melhores do ano Nintendo World 2º colocado

Caçando naves

Na primeira missão solo, dataDyne Central – Defection, entre numa das salas do prédio e quebre uma das janelas. Espere um pouquinho e quando uma nave passar, mire... e Bam! Esse já era.

Essa doeu!

Na área de tiro, fique entre a porta de saída e o local de tiro, de forma que você possa escolher suas armas. Pegue a Crossbow e encha os carinhas de flechadas. Eles vão ficar com um visual horrível!

Caminho secreto para a sala de Cassandra!

Você vai precisar de uma arma explosiva, como a Rocket Launcher. Na primeira fase, faça o caminho para entrar no prédio. Lá dentro repare que ao lado direito do computador de segurança existe um enorme duto. Com a arma, exploda o duto e desça pela passagem. Exploda uma outra saída para invadir a sala de Cassandra.

Tabelas de itens e truques

Para acessar os truques basta terminar os objetivos e seguir para o computador que ativa os Cheats no Carrington Institute e ativá-los.

Armas para jogar solo	Missão	Dificuldade	Tempo
Lança-foguetes	1.3 – dataDyne Extraction	Qualquer	terminar
Sniper Rifle	2 – Carrington Villa	Qualquer	terminar
Super Dragon	4.3 – Area 51 Escape	Qualquer	terminar
Laptop Gun	5.2 – Air Force One	Qualquer	terminar
Phoenix	8 – Attack Ship	Qualquer	terminar
Psychosis Gun	3.1 – Chicago	Perfect	1:44
Trent's Magnum	5.3 – Crash Site	Agent	2:50
FarSight	6.2 – Deep Sea	Perfect	5:13

Truques divertidos	Missão	Dificuldade	Tempo
Modo DK	3.1 – Chicago	Qualquer	terminar
Jo pequena	3.2 – G5 Building	Qualquer	terminar
Caras pequenos	4.1 – Area 51 Infiltration	Qualquer	terminar
Só com os cabeças	5.1 – Air Base	Qualquer	terminar
Jogue com Elvis	Area 51 Rescue	Perfect	7:00
Camera lenta (1 jogador)	1.2 – dataDyne Investigation	Qualquer	terminar

Truques de jogabilidade	Missão	Dificuldade	Tempo
Invencibilidade	Area 51 Escape	Agent	3:50
Cloaking Device	3.2 – G5 Buildiing	Agent	1: 30 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Marquis of Queensbury Rules	1.1 – dataDyne Defection	Special	1:30
Escudo da Jo	6.2 – Deep Sea	Qualquer	terminar
Super Defense	7 – Carrington Institute	Agent	1:12
Escuridão perfeita	5.3 – Crash Site	Qualquer	terminar
Foguetes inimigos	6.1 – Pelagic II: Exploration	Qualquer	terminar
Escudos inimigos	7 – Carrington Institute Defense	Qualquer	terminar

Armas	Missão	Dificuldade	Tempo
Classic Sight	1.1 – dataDyne Defection	Qualquer	terminar
Munição infinita – Laptop Gun	5.2 – Air Force One	Perfect	3:55
Hurricane Fists	1.3 – dataDyne Extraction	Agent	2:03 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Munição infinita	6.1 – Pelagic II	Special	7:07
Munição infinita, sem recarga	5.1 – Air Base	Special	3:11
X-Ray Scanner	4.2 – Area 51: Rescue	Qualquer	terminar
R-Tracker/Weapon	9 – Skedar Ruins	Qualquer	terminar (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Todas as armas no modo solo	9 – Skedar Ruins	Perfect	5:31 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)

Novos personagens	Missão	Dificuldade	Tempo
Velvet Dark	Ganha no começo	———	———
Pugilist	1.2 – dataDyne Investigation	Special	6:30
Hotshot	4.1 – Area 51 Infiltration	Special	5:00
Hit and Run	2 – Carrington Villa	Special	2:30
Alien	8 – Attack Ship	Special	5:17

Armas clássicas para jogar no modo para um jogador

Para habilitar as armas: PP9i, CC13, KLO 1313, KF7 Special, ZZT 9 mm, DMC, AR 53 e RC– P45 basta terminar com ouro em todas as provas de tiro.

San Francisco Rush 2049

Tela de Cheats

Na tela principal, aperte Start. Quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L, R, Z, C↑, C→. Na tela de Cheats faça as combinações para habilitar as opções abaixo:

Habilite All Parts

Coloque o cursor sobre All Parts e rapidamente segure L + R e pressione Z. Solte os botões e pressione rapidamente C↓, C↑, C←, C→. Então segure L + R e pressione Z.

Habilite All Cars

Coloque o cursor sobre All Cars e rapidamente pressione C←, C←, C←, C↑, C↑, C↑, C→, C→, C→, C↓, C↓, C↓, então segure L + R + C↑ + C← + C↓ + C→ e pressione Z.

Habilite Invincible

Coloque o cursor sobre Invincible e rapidamente pressione C→, L, R, R, L. Então segure C← + C↓ e pressione Z.

Habilite Mass

Coloque o cursor sobre Mass e rapidamente pressione R + C↑, L + C↓, R + C←, L + C→.

Habilite Super Tires

Coloque o cursor sobre Super Tires e pressione rapidamente Z, Z, Z, L, R, C↑, C↑, C←, C→, C↓.

Habilite Super Speed

Coloque o cursor sobre Super Speed e pressione rapidamente Z, então segure L + R e presisone Z novamente. Solte os botões e pressione C↓. Segure L + R e pressione C↓. Solte os botões e pressione C↑, C↑, C↑.

Habilite Brakes:

Coloque o cursor sobre Brakes e pressione rapidamente C↓, C↓, segure L + R e pressione C↑. Solte-os e pressione C↓.

Habilite Invisible Track

Coloque o cursor sobre Invisible Track e pressione rapidamente C→, C→. Segure L + R e pressione C←. Solte-os e pressione C←, C←, então segure L + R e aperte C→.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

os melhores do ano Nintendo World 1º colocado

Como cumprir os objetivos do Bombers' Notebook

Bombers: converse com o garoto de North Clock Town (como Link). Encontre os cinco membros dos Bombers que estão espalhados pela cidade. Diga o código recebido para o garoto, para entrar no esconderijo. Ao sair, Jim lhe entregará o Bombers' Notebook.

???: Entre em Stock Pot Inn, à 0h00. Entregue uma carta ou um papel qualquer (troque a Moon Tear pelo Land Title Deed com o Deku Scrub) à mão que sair do buraco.

Guru-Guru: entre no Laundry Pool, nas noites do primeiro ou segundo dia, e escute a confissão de Guru-Guru (como Link).

Grog: vá para a granja (Cucco Shack) em Romani Ranch, entre 6h00 e 20h00. Use a Bremen Mask e atraia a atenção de todos os dez pintinhos. Depois, converse com Grog.

Kamaro: entre 0h00 e 6h00 de qualquer dia, salte na grande pedra em forma de cogumelo ao norte de Termina Field (guie-se pela música). Toque a Song of Healing na ocarina para curar o dançarino.

Rosa Sisters: em West Clock Town, entre 18h00 e 6h00 do primeiro dia ou do segundo. Converse com as dançarinas e ensine-as a dançar, usando a Kamaro's Mask.

Romani: No dia um, use um Powder Keg para estourar a pedra que está bloqueando Milk Road. Fale com Romani (a menina ruiva), entre 6h00 e 18h00, para aprender sobre a invasão alienígena. Retorne de madrugada (às 2h00) e fique parado (a pé é melhor) na frente do curral. Atire flechas em todos os aliens e não deixe nenhum se aproximar, até as 5h15 (toque a Inverted Song of Time para deixá-los mais lentos).

Cremia: Após espantar os alienígenas, fale com Cremia (irmã de Romani), e reapareça na frente da casa às 18h00. Acompanhe-a no caminho até a cidade, atirando flechas nos ladrões que tentarem roubá-los. Mantenha-os afastados até chegar em Clock Town.

Gorman Bros.: Após impedir que os ladrões roubassem Cremia, apareça, entre 6h00 e 18h00, em Gorman Track (no caminho de Milk Road). Fale com os Irmãos Gorman, cavalgando Epona. Concorde em participar da corrida de obstáculos e vença-os.

Shiro: Na junção de Ikana Canyon e Ikana Graveyard, procure um círculo de pedras no chão. Use a Lens of Truth para enxergar Shiro, o soldado ferido. Entregue a ele uma poção azul ou vermelha.

Velha senhora do Bomb Shop: vá para North Clock Town, na noite do dia um, entre 0h30 e 0h50. Espere o ladrão roubar a velhinha, depois corra atrás dele e golpeie-o com a espada.

Vendedor da Curiosity Shop: após proteger a velhinha do assalto, entre na Curiosity Shop, em West Clock Town, na noite do último dia. Compre a All Night Mask que estará à venda, por 500 Rupees (é preciso ter a Giant Wallet, conseguida em Oceanside Spider House).

Avó de Anju: visite a avó de Anju, em Stock Pot Inn, entre 8h00 e 18h00 dos dias um ou dois. Use a All-Night Mask e escute as duas histórias que ela tem para contar.

Toto: usando a Romani's Mask, entre em Milk Bar, em East Clock Town, entre 22h00 e 5h00 dos dias um e dois. Fale com Toto, o empresário da banda dos Zoras. Seguindo suas instruções, suba no palco na forma de Link, Zora, Deku e Goron e toque as notas músicais até completar a música.

Gorman: ao completar o objetivo anterior, este será completado automaticamente.

Madame Aroma, Anju, Kafei e Postman: veja explicação completa na página 41

Mr. Dotour: visite o prefeito em Mayor's Residence, entre 10h00 e 20h00 dos dias um e dois, ou entre 10h00 e 18h00 do último dia. Converse com o prefeito usando a Couple's Mask, recebida de Anju e Kafei.

Habilite Invisible Car

Coloque o cursor sobre Invisible Car e pressione rapidamente C↑, C↓, C←, C→, L, R, Z.

Habilite Battle Paint Shop

Coloque o cursor sobre Battle Paint Shop e pressione rapidamente Z, Z, Z, C↓, C↓, C↓, C←, C←, C←, C→, C↑, C←, C↓.

Habilite Fog Color

Coloque o cursor sobre Fog Color. Segure C↑ + C→ e pressione L. Solte todos os botões e então segure C↓ + C← e pressione R. Solte os botões novamente e pressione C→, C←, C→, C←.

Passwords para o primeiro lugar:

Iniciante 8
WII7QQ6LLDFXNWFWDQ2D

Intermediário 10
XG@#T3LP6BMCPLRLGQVD

Extreme 20
I7BBBW85JDXY3MQ6LN3C

South Park Rally

Personagens extras

Chegue em primeiro lugar seguindo a ordem das pistas para abrir novos personagens:

Mr. Garrison: detone Rally Days #2.
Mr. Mackey: detone Spring Cleaning.
Big Gay Al: detone Pink Lemonade.
Mephisto: detone 4th of July (Independence day).
Grandpa: detone Halloween.
Jesus: detone Christmas.
Satan: detone New Year's Day.
Ned: detone 4th of July com Kyle.
Damien: detone Halloween com Kenny.

Starcraft

Modo de construção rápida

Para construir suas instalações mais rápido, aperte B repetidamente.

Modo Deus

Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) para abrir o God Mode.

Info mana

Complete a última fase do episódio 6 (Zerg/The Last Episode) em Brood War para abrir o Info mana.

Tony Hawk's Pro Skater





Durante qualquer momento do jogo, no Career Mode, ou no Single Session, pressione Start para dar pausa. Daí, segure o botão L e pressione uma das seqüências abaixo. Se o truque funcionar, a imagem da tela tremerá. Tanto a alavanca de controle como o controle direcional podem ser usados para ativar os truques.

Equilibrio perfeito
C↑, C→,←, C→, →, ↑ e ↓.

Câmera lenta
↓↓, C↑, C→ e ←.



Todas as fitas de uma só vez
C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓, ↑.

Modo turbo
→, ↑, ↓↓, ↑ e ↓.

Manobras bem mais rápidas
C↑, ←, C↓C↓, ↑, ↓ e →.

Jogue com Private Carrera
Comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick. Pause o jogo, segure L e pressione a seqüência: C←, C↓, C→, C↓, ↑, →, ←. A tela não tremerá desta vez. Saia do jogo e retorne para a tela de seleção de personagens. Em vez do Officer Dick, aparecerá uma garota com todos os atributos elevados ao máximo: é a Private Carrera!

Ver as manobras especiais de todos os Skatistas
Use qualquer personagem para pegar ouro nas três competições. Depois, selecione a opção "Trick Tutorial" no menu para ver todos os especiais.

Pontos de manobras multiplicados por dez
↓, →, ↑, →, ↑, ← e C←.

Escolha de onde começar a bateria
C←, C→, C↓, ↑, ↓. No menu de Pause, selecione a opção Skip to Restart e escolha qualquer lugar da fase para iniciar as manobras.

Foto da namorada de Tony
C←, C↓, C→, C←, C↓, C→, C→. A foto da gata aparece imediatamente na tela.

Sem névoa nos confrontos
Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) X-03: Legacy of the Xel 'naga em Brood War. Vá para a pequena ilha atrás dos corsários e de lá retorne para o começo da fase. Toque a bandeira branca para ativar o truque.

Turok: Rage Wars

Cheat Menu
Enquanto você estiver no menu principal (mostrando 1 Player Trial Mode, 2 Player Trial Mode, etc.), pressione o botão Z para acessar o menu de truques do jogo com munição infinita, todas as armas, Extra Modes, etc. O número de truques disponíveis é baseado no total de mortes que seu oponente teve. Por exemplo, se você usou dois personagens e combinou um total de 2.000 mortes, todos os quatro truques estarão disponíveis. Mas se tiver apenas cem, um único truque será aberto.

Truques fáceis
Crie um personagem e salve. Faça 500 Career Kills e copie esse personagem para os outros três slots. Dê um Load nos quatro personagens, que juntos farão um total de 2.000 mortes. Agora no menu principal aperte Z e todos os truques estarão disponíveis.

Jogue com os chefes no Multiplayer
Bastille: Complete Raptor, Mantid Drone e o Guardian's Trial.
Syra: Complete campaigner, Lord of the Dead e o Juggernaut Trials.
Symbiont: Complete Fireborn, Mantid Mites e Oblivian Spawn Trials.
Tal'Set: Complete Mantid Soldier's Trial.

Turok 3: Shadow of Oblivion

Todos os segredos
Para fazer os truques, basta selecionar a opção Secrets, no menu principal ou na tela de Pause. Coloque em Enter New Secret e faça o código, depois escolha a dica novamente, no Secrets.

Ganhe todas as chaves: LAGARTO, LIBÉLULA, TOURO, URSO, LOBO (azul-claro), AVE (vermelha).

Todas as armas: CORUJA, URSO, CORUJA, BESOURO, AVE (vermelha), CORUJA.

Mãos e pés grandes: LAGARTO, LAGARTO, LIBÉLULA, CAVALO, LAGARTO, LOBO (lilás).

Cabeção: PUMA, LOBO (azul-claro), COBRA, COELHO, LAGARTO, LOBO (lilás).

Tela limpa: COELHO, CORUJA, LAGARTO, VEADO, PEIXE, COELHO.

Créditos: VEADO, VEADO, VEADO, VEADO, VEADO, VEADO.

Sobressalto: LIBÉLULA, TOURO, COELHO, PEIXE, COELHO.

Gouraud: LAGARTO, PEIXE, BESOURO, PEIXE, LOBO (azul-claro), LIBÉLULA.

Sem cabeça: LAGARTO, VEADO, ÁGUIA, CORUJA, PEIXE, CAVALO.

Invencibilidade: AVE (lilás), PEIXE, ÁGUIA, URSO, LAGARTO, COELHO.

Manequim: COBRA (vermelha), TOURO, COBRA (vermelha), SAPO, URSO, VEADO.

Menu malucão: COELHO, CORUJA, CAVALO, BESOURO, URSO, URSO.

Modo papel e caneta: PUMA, CAVALO, VEADO, PEIXE, PUMA, AVE (vermelha).

Stick: CAVALO, ÁGUIA, COBRA (vermelha), PUMA, BESOURO, PEIXE.

Nanico: SAPO, SAPO, PEIXE, BESOURO, LOBO (lilás), PUMA.

Munição infinita: PEIXE, VEADO, TOURO, COBRA, ÁGUIA, PEIXE.

Warp Level 1: SAPO, VEADO, CAVALO, LIBÉLULA, LOBO (lilás), COELHO.

Warp Level 2: CORUJA, CORUJA, CAVALO, VEADO, VEADO, VEADO.

Warp Level 3: CORUJA, COELHO, URSO, BESOURO, SAPO, PUMA.

Warp Level 4: URSO, CAVALO, AVE (azul), ÁGUIA, CAVALO, LOBO (lilás).

Warp Level 5: URSO, LIBÉLULA, CAVALO, URSO, SAPO, VEADO.

Vigilante 8: 2nd Offense

Novos truques

ELBICNIVNI: Invencibilidade.
HI CEILING: Deixa o carro mais leve.
LLA DORTOH: Dá habilidades máximas para veículos.
LLA KCOLNU: Todos os personagens.

WCW Backstage Assaut

Divirta-se com a cara e a voz dos lutadores

Todos as seqüências devem ser executadas na tela do Menu principal.

Mulheres barangas

Pressione os botões: R, R, B, B, L, L.

Sons e vozes alopradas

Pressione os botões: R, L, R, L, B, B.

Energia infinita

Pressione os botões: R, R, B, R, R, B.

Armas indestrutíveis

Pressione os botões: L, R, L, R, C←, C←.



Spider-Man

Os gibis perdidos

Existem 32 gibis do Homem-Aranha em todo o jogo. Mas antes, um conselho: termine o game pelo menos uma vez, depois entre no modo Special. Na tela de seleção de fases, escolha uma de cada vez e vá recolhendo os gibis.

Os melhores do ano Nintendo World — 9º colocado

Localização de todos os gibis

Nº	Fase	Localização
1	Bank Approach	No topo do prédio do quarteto fantástico
2	Hostage Situation	Embaixo da cadeira, num dos cubículos na segunda metade da fase.
3	Stop The Bomb!	Depois de salvar os reféns no cofre, retorne ao corredor antes da primeira porta de segurança.
4	Race To The Bugle	Num prédio alto com dois Henchmen em cima, dê uma olhada no terraço mais baixo.
5	Spidey vs. Scorpion	Destrua todos os móveis das salas para que o gibi apareça no meio da segunda sala.
6	Police Chopper Chase	No último prédio, olhe numa das caixas do lado direito. O helicóptero vai explodi-lo.
7	Building Top Chase	Dentro do esconderijo do Duende Verde. É só entrar pelo buraco do primeiro guindaste da fase à direita.
8	Scale The Girders	Na sacada do primeiro prédio da fase (Iron Work), no lado esquerdo, numa das beiradas.
9	Police Evaded	No prédio com o telhado de vidro. Espere o helicóptero explodi-lo e, lá dentro, derrube os guardas e atire teias nos vidros quebrados. A mira se tornará azul no local onde o gibi está escondido (botão Z).
10	Spidey vs. Rhino	Faça com que Rhino destrua todos os barris explosivos da fase para que o gibi apareça.
11	Catch Venom	Está no prédio inacabado junto com a armadura.
12	Catch Venom	Está no telhado de um dos prédios.
13	Spidey vs. Venom	Agarre o carro e jogue-o para que o gibi apareça.
14	Sewer Entrance	Primeiro entre na caverna e enfrente os lagartos. Depois, vá até o começo da outra caverna e retorne para o primeiro corredor.
15	Sewer Cavern	Quando estiver atravessando os canos verticais, vá até a passagem escondida embaixo da cachoeira.
16	Sewer Plant	Vá até o final do primeiro corredor e vire à esquerda. O gibi está junto com alguns itens no final do corredor, atrás de um gerador.
17	Hidden Switches	Pressione o quarto botão e retorne para o terceiro.
18	Tunnel Crawl	Aperte o botão na primeira caixa. O gibi estará na segunda caixa.
19	The Lizard's Maze	Encontre o Lagarto no labirinto. O gibi aparecerá depois de você falar com ele.
20	Symbiotes Infest Bugle	Liberte o primeiro refém, depois vá pelo teto para encontrar uma entrada de ventilação no corredor. O gibi estará ali.
21	Elevator Descent	Desça pelo túnel. O gibi estará na entrada à esquerda, antes do final da fase.

Como faço para abrir as roupas do Aranha?

Nós respondemos: basta seguir todas as etapas abaixo.

Homem Aranha 2099

Pegue todos os gibis no game. Essa roupa garante o dobro de dano.

Venom, o simbionte alienígena

Termine o game em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe garante teia infinita.

Capitão Universo

Detone o game na dificuldade Hard (difícil) para ganhar a roupa. Ela lhe garante dano duplo, teia infinita e invencibilidade.

Aranha sem limites

Termine o game uma segunda vez em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe dá o poder de ficar invisível. É só pressionar C→, a qualquer momento.

Aranha Escarlate

Vença Rhino na terceira fase. Essa roupa não dá nenhuma habilidade.

Ben Reilly

Termine a fase 4 área 2. Vestindo essa roupa você terá apenas dois fluidos de teia.

Peter Parker

Descubra a sala secreta do personagem Kraven, no modo Item Hunt do Training Mode. Dê uma olhada na interrogação que aparece embaixo da porta 4. Numa das laterais da grade, você poderá descer atravessando a parede. Passe pela interrogação e ache o item com a roupa de Peter Parker.

Amazing Bagman

??? Esse é secreto mesmo, por isso é com você.

continuação

Spider-Man

Nº	Fase	Localização
22	Stop The Presses	Na segunda metade da fase, pegue a a pilha de papel e jogue-a.
23	Bugle's Basement	Atire teias nos três canos que estão vazando logo após atravessar a fornalha.
24	Spidey vs. Mysterio	Destrua todos os alvos do primeiro estágio. O gibi aparecerá na primeira plataforma eletrificada.
25	Waterfront Warehouse	Olhe no vão na segunda parte do depósito.
26	Waterfront Warehouse	Este gibi está no final da fase, após o buraco que leva para a próxima parte. Atravesse por cima dele e derrube a grade quebrada para revelar uma passagem.
27	Underwater Trench	Na segunda sala existe uma alavanca escondida atrás de um dos geradores. Ative a chave e volte para a primeira parte dos canhões laser. Embaixo da entrada existe uma plataforma secreta.
28	Stopping The Fog	Existe um local secreto na coluna que sustenta a plataforma central da sala. O gibi está ali.
29	Spidey vs. Doc Ock	O gibi aparecerá após o Doutor Octopus regenerar seu escudo pela primeira vez (ele só aparecerá durante poucos segundos).
30	Spidey vs. Carnage	O gibi vai aparecer no meio da bolha. Fique esperto para agarrá-lo na hora certa.
31	Spidey vs. Monster-Ock	Na primeira curva próximo ao cano.
32	Spidey vs. Monster-Ock	Numa das curvas, no final da fase.

GAME BOY

Aladdin

Passwords
130B – Level 2
231B – Level 3
332B – Level 4
433B – Level 5
534B – Level 6
635B – Level 7
736B – Level 8
837B – Level 9
938B – Credits

Bionic Commando

Abandonar a fase
Segure Select e pressione A + B durante o jogo.

Ganhando energia
Para ganhar mais Hit Points você precisa recolher os cartuchos que os inimigos deixam depois de abatidos. Um modo de fazer isso é você encontrar uma Communications Room (sala usada para salvar o jogo) que tenha um inimigo do lado de fora. Detone o soldado, pegue o objeto e entre. Depois saia novamente que ele vai voltar. Acerte-o e pegue o cartucho. Você pode fazer isso sempre que quiser acumular Hit Points.

Mudando a roupa
Cumprindo algumas missões corretamente os personagens podem ser promovidos, e a cor dos uniformes mudam. Aqui vão dois conselhos para você provar toda a sua coragem.

1. Na área 4 vá para o lugar com as quedas d'água. Vá para a plataforma mais baixa, quando chegar à beirada pendure-se e atravesse. Existe uma Communication Room onde você pode usar o Green Decolder. Fale com seu superior e ele dirá que você deve explorar a área 16. Não existem inimigos nessa área, apenas alguns obstáculos.

2. Quando você chegar à sala azul na área 11, desça pelo buraco próximo, balance-se e depois suba até a plataforma vermelha. Dali, use os postes e caia no segundo buraco. Lá você vai encontrar o Communication Room, onde vai usar o Yellow Decolder. Fale com o superior e explore a área 17. Um esgoto cheio de Raptors para ganhar sua segunda promoção.

Corrida Maluca

Habilite todas as pistas e personagens
Entre no menu de opções e coloque no Password, depois escreva: MUTTLEY



Disney's Tarzan

Passwords para começar de qualquer fase

Fase	Password
2-1	Cruz, X, Lua, Cruz
3-1	Linhas verticais, linhas verticais, labirinto, espiral
4-1	X, Lua, triângulos, cruz
5-1	Triângulos, triângulos, lua, linhas verticais
6-1	Espiral, labirinto, cruz, triângulos

Dragon Warrior I-II

Encontre os cinco selos (Crests) e ganhe o RubissChm
Confira abaixo a localização:
Sun Crest – Fire Monolith, fora pela árvore à direita.
Moon Crest – Osterfair, logo após derrotar SaberLion.
Star Crest – Star Tower, depois de derrotar os Gremlins.
Water Crest – Hamlin, dentro da prisão no canto mais à direita.
Life Crest – Cave to Rhone, no porão fall no canto direito.
Pegue-os e leve-os até o único monolito ao Sul do castelo de Lorasia de navio. Você vai descobrir onde é, pois não há terra, apenas um monolito na água. Entre e vá até uma cachoeira com um estranho quadrado no centro. Fique nesse local para ganhar o RubissChm.

Ghost 'n Goblins

Passwords:
Primeira jornada
Level 2 : L Coração K Coração Coração Coração B L
Level 3 : Q Zero M Coração Coração Coração1 H
Level 4 : P S 5 Coração 7 Coração B 4
Level 5 : T J R Coração 7 Coração 2 Coração
Level 6 : J J T Coração 7 Coração 7 L
Chefe final : K D C Coração H Coração S H

Segunda jornada
Level 1: G N Coração Coração K 0 0 H
Level 2: G N 1 Coração 5 0 8 J
Level 3: X 4 3 Coração 5 0 M R
Level 4: L S 5 Coração 9 1 1 4
Level 5: D N 7 Coração 9 3 Coração 7
Level 6: X N 9 Coração 9 3 3 3
Chefe final: N 8 C Coração K 4 0 N

Harvest Moon

Dinheiro fácil
Quando começar o game, vasculhe o armário para encontrar $ 1.000.

Ovos infinitos
Espere até que uma de suas galinhas ponha um ovo diretamente na caixa. Molhe o ovo e ele irá se transformar num bloco. Pegue o "ovo" e você terá ovos infinitos e muita grana.

Para ser um mestre do rancho
Na tela pricipal aperte A, B, Start e Select ao mesmo tempo. Você começará com 9000 GP, uma vaca e uma galinha.

Venda ovos a preço de galinha
Pegue um ovo de uma de suas galinhas e coloque na incubadora. En-

tão vá até o Shop e selecione a opção Sell Chicken, mas escolha o seu ovo. O dono lhe pagará pelo ovo o preço da galinha.

Metal Gear Solid

Mais missões no Mission Select
Primeiramente, abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida termine novamente, desta vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com mais novas missões para gastar os dedos.

Seleção de fase
Termine o jogo na dificuldade Easy para abrir um modo que permite que o jogador comece da fase que quiser, porém com novos objetivos.

Habilite o Sound Mode
Complete todas as VR Mission no practice e Time Attack para acessar o Sound Mode. Esse modo permite que você ouça todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.

Mickey's Racing Adventure

Truques
Para ganhar os Cheats, vença sempre a segunda pista de cada mundo para receber um pedaço de correspondência. Agora vá para o Post Office e entre na opção Check Mailbox. Escolha o truque desejado nessa tela.

Truques com Mickey
Show Credits – Mostra os créditos.
Disco Mode – Aparecem cores estranhas durante o jogo.

Truques com Minnie
Submarine Mode – Permite passar por obstáculos e corredores sem perder velocidade.
Pinball Mode – Faz os carros ricochetearem quando batem em outros durante a corrida.



Truques com Margarida
Change Camera – Muda câmera
Turbo Charged – Aumenta a velocidade do jogo.

Truques com Donald
Time Trials – Tira oponentes da pista.
Classic Mode – Deixa os gráficos em preto e branco.

Truques com o Pateta
R.C. Mode – Tira os personagens dos carros.

Mudando os personagens
Se você estiver com Mickey e quiser mudar para Pluto ou Minnie vá para as corridas e saia. Quando retornar à cidade, vá até a casa da Minnie. Para escolher Pluto vá até a casinha de cachorro. Você pode usá-lo para encontrar fases escondidas e dinheiro.

Pokémon Trading Card Game

Cards de energia infinitos
Vá até o laboratório do Dr. Ooyama e lute contra Mikasa. A cada vitória, você ganhará dois Boosters cheios de cards de energia.

Pegue o Promo card Slowpoke Lv.9
Pegue 59 dos seus cards de energia e um Pokémon básico e faça um deck com eles. Selecione o deck como o seu dueling deck. Então vá falar com um garoto no Fire Club. Ele vai lhe pedir todos os cards usados. Coloque Yes para dar os cards e ganhar o Slowpoke.

Rayman

99 vidas
A qualquer momento do jogo, aperte Start para dar Pause e digite a seqüência: A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ← e B.

Acesse todos os superpoderes
Pause o jogo e pressione →, ←, ↑, baixo, A, ↑, ↑, ↓, B, →, →, ←, ← e A.

Veja os créditos
Pause o jogo e pressione B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A, A, A e A.

San Francisco Rush 2049

Escolha a pista que quiser

Fase		Passwords
Pista	2	MADTOWN
Pista	3	FATCITY
Pista	4	SFRISCO
Pista	5	GASWRKZ
Pista	6	SKYWAYZ
Pista	7	INDSTRL
Pista	8	NEOCHGO
Pista	9	RIPTIDE

Spider Man

Passwords
Venom derrotado GVCBF
Esgoto QVCLF
Laboratório G-FGN

Star Wars: Episódio I – Racer

Largada esperta
Quando o relógio da largada chegar ao número 1, pressione Start para pausar. Então aperte Start e A ao mesmo tempo e você queimará a largada. Ótimo para Pods com baixa aceleração.

Recarregue seu Pod
Para recarregar o seu Pod, segure o freio enquanto estiver correndo. Seu veículo perderá a velocidade por algum tempo, mas fará uma grande diferença na hora de passar pela linha de chegada.

Street Fighter Alpha: Warriors Dreams

Lute contra Bison quando quiser
Se você não vê a hora de sentar a mão no chefão de Street Fighter basta selecionar o lutador e ficar segurando os botões Select, B e A simultaneamente até o início da luta.

Lute contra Akuma
Como na dica anterior, basta selecionar o lutador e ficar segurando Start, B e A simultaneamente até o início da luta.

Turok 3: Shadow of Oblivion

Como entrar na tela de Passwords
Entre na tela de Options e selecione Passwords. Depois de colocar as senhas, aperte A.

Pule fases, ganhe munição e vidas infinitas
Munição infinita – ZXLCPMZ
Vidas infinitas – FJVHDCK
Pule fases – XCDSDFS (no início do jogo, pressione Start e selecione o número da fase com o direcional)

*Para saber se as dicas de vida ou munição funcionaram, você terá que começar o jogo.

Passwords
Easy
Mapa 2: SDFLMSF
Mapa 3: DVLFDZM
Mapa 4: VFDSGPD
Mapa 5: CSDJKFD

Medium
Mapa 2: VLXCZVF
Mapa 3: DPSDCVX
Mapa 4: ZMGFSCM
Mapa 5: HWKLFYS

Hard
Mapa 2: CJSDPSF
Mapa 3: CMSDKCD
Mapa 4: SPFPWLD
Mapa 5: TPDFQGB

X-Men: Mutant Academy

Personagens secretos
Na tela-título, digite os códigos abaixo para habilitar dois novos personagens.

Phoenix
baixo, frente, baixo, cima, trás, frente, B e A

Apocalypse
frente, trás, cima, baixo, trás, cima, B e A



GANCHO DE ADERÊNCIA



DETONADOR



NUCLEAR

LANÇA-MÍSSEIS

Apesar de ser o melhor amigo do macaco mais famoso do mundo, Diddy tem uma penca de motivos para deixar Donkey Kong com inveja! Esse chimpanzé ágil e esperto já protagonizou dois games de sucesso e é considerado o personagem preferido da família Kong por muitos gamemaníacos. Fanático por música e aficcionado por Dixie (sua paixão secreta), Diddy faz tudo por sua família e espera que façam o mesmo por ele. E assim como todo Kong, o macaco moleque está sempre disposto a acabar com a ameaça Kremling, de qualquer forma que ela venha a aparecer.

DIDDY KONG

Principais games Nintendo que participou

Donkey Kong Country	Super Nintendo	1994
Donkey Kong Land	Game Boy	1994
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	Super Nintendo	1995
Donkey Kong Land 2	Game Boy	1995
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!	Super Nintendo	1996
Diddy Kong Racing	Nintendo 64	1997
Donkey Kong 64	Nintendo 64	1999
Donkey Kong Country	Game Boy Color	2000

Nome:	Diddy Kong.
Ano de criação:	1994 (em Donkey Kong Country).
Profissão:	protetor dos Kongs.
Habilidades principais:	pular, escalar, arremessar, virar estrela, pilotar veículos, tocar guitarra e comer banana.
Sinais característicos:	os olhos azuis, o boné vermelho, a camiseta regata.
Gêneros de música prediletos:	rap e rock pesado.
Melhores amigos:	Dixie, Taj, Donkey e Funky.



VISITE NOSSO SITE: WWW.NINTENDO.COM.BR



VEJA O MUNDO PELOS OLHOS DE BOND.







TODAS AS BUGIGANGAS DE BOND - TODAS AS ARMAS DE BOND - TUDO SOB SEU CONTROLE NA MAIS NOVA AVENTURA EM PRIMEIRA PESSOA DO NINTENDO 64®











007 O Mundo Não é o Bastante

PARA SABER ONDE ENCONTRAR, LIGUE BIT - BANCO DE INFORMAÇÃO TOTAL (ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR): 0XX (11) 3814 8234



Os mangás chegaram para virar sua cabeça
A CONRAD traz para o Brasil o mangá em formato original. Agora você vai ler os quadrinhos japoneses como no Japão: de trás para a frente. Acompanhe desde o começo toda a saga de DRAGON BALL e CAVALEIROS DO ZODÍACO. Fique ligado, porque a cada semana vai ter um mangá esperando você nas bancas. Colecione!
Já nas bancas
MANGÁ CONRAD
AÇÃO DO FIM AO COMEÇO
www.heroi.com.br
MANGÁ
CONRAD
FRACTA